

POR SÓLO 3,99€
JUEGO COMPLETO PARA PC «COMMANDOS 3» ¡GRATIS!
Nº 223
SEPTIEMBRE
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
EL TALLER
ARTE Y DISEÑO VISUAL
¡ENTRA POR LOS OJOS!
REPORTAJE
JUEGOS INDIE
¡LOS JUEGOS QUE NO TE PUEDES PERDER!
ANTES QUE NADIE
XCOM
ENEMY WITHIN
¡ASÍ SERÁ LA EXPANSIÓN ALIEN!
JUEGOS DEL MES
THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED
SAINTS ROW IV
CLOUDBERRY KINGDOM
CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW
NARCO TERROR
RISE OF THE TRIAD
MORTAL KOMBAT KOMPLETE EDITION
¡REPORTAJE EXCLUSIVO!
LOS SIMS 4
¡LLEGA LA NUEVA GENERACIÓN SIM!
AÑO XXIX
Número 223
8 424094 820313
00223
P.V.P. CANARIAS 4,14€
PC CD-ROM
COMMANDOS 3
¡DESCÁRGATE EL JUEGO COMPLETO GRATIS!
COMMANDOS 3
LA MEJOR ENTREGA DE LA SAGA DE ESTRATEGIA
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR


TOTAL WAR
ROME II

MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
gameinformer
MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
GAME CRITICS BEST OF E3
MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
PC GAMER
MEJOR JUEGO DE ESTRATEGIA
IGN
GANADOR DE MÁS DE 20 PREMIOS Y NOMINACIONES EN EL E3 DE 2013
3 SEPTIEMBRE 2013
TOTAL WAR

CREATIVE ASSEMBLY

SEGA
www.sega.com



Evolución

Bienvenido a Micromania. En este número que tienes entre las manos muchos de sus contenidos se adaptan al peliagudo concepto de la evolución en el mundo de los juegos para PC. Un proceso de avance, de desarrollo, de transformación, de ir construyendo sobre una base y añadiendo mayor complejidad... Nada mejor para ilustrarlo que el juego de portada de este mes. **«Los Sims 4»** desvelan en un completo reportaje, para cuya elaboración contamos nada menos que con información de primera mano de Maxis, cuyos responsables nos contaron con todo detalle su desarrollo. Y es que no sólo **la evolución de la serie** durante todos estos años, sino del propio Sim, en lo que será la más realista de las entregas de la saga, son el perfecto ejemplo de evolución. Pero no es lo único en que tanto diseños como contenidos se adaptan -nunca mejor dicho- para cambiar. Otro grande de los últimos tiempos, **«XCOM»**, ha evolucionado y de forma impresionante. Por partida doble, además. Por un lado, Firaxis nos descubre todos los secretos de **«Enemy Within»**, la expansión de «Enemy Unknown». Una evolución en toda regla, que modifica, transforma, al juego original. Y 2K Marin nos trae, por fin, **«The Bureau»**. Un cambio radical. Un nuevo camino evolutivo, si quieres.

El efecto nostalgia

Pero a veces, la evolución es caprichosa y da marcha atrás. **Involución. Retro. ¿Nostalgia? ¿Homenaje?** Muchos remakes y juegos con sabor clásico aparecen este mes: **«Rise of the Triad»**, **«Might & Magic X Legacy»**... Y mucho juego indie. Sí, todo es evolución. Aunque quizá no todos los especímenes se adapten y sobrevivan, que es de lo que se trata, también en la industria del videojuego, ¿no? Y es que, a veces, quién sabe si no es mejor dejar los clásicos en paz y mirar sólo hacia delante.

No es algo, eso sí, que le ocurra al juego de regalo que te puedes descargar este mes: **«Commandos 3: Destination Berlin»**, un clásico de la estrategia "made in Spain", que es la mejor entrega de la legendaria saga de Pyro Studios. Espero que lo disfrutes y, como siempre, nos vemos el mes que viene.

Francisco Delgado Director de Micromanía



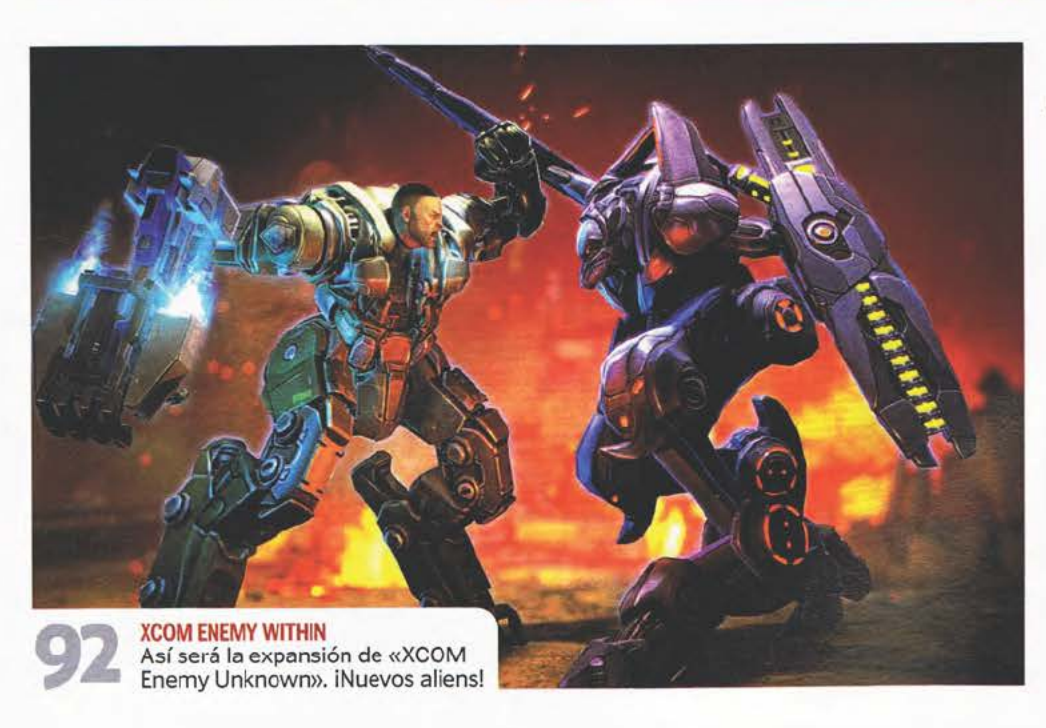
Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO







22 LOS SIMS 4

Desvelamos todos los secretos del desarrollo de «Los Sims 4».



96 COMMANDOS 3: DESTINATION BERLIN

No te pierdas uno de los juegos más legendarios hechos en España en los últimos años. El mejor de la saga, sin duda.

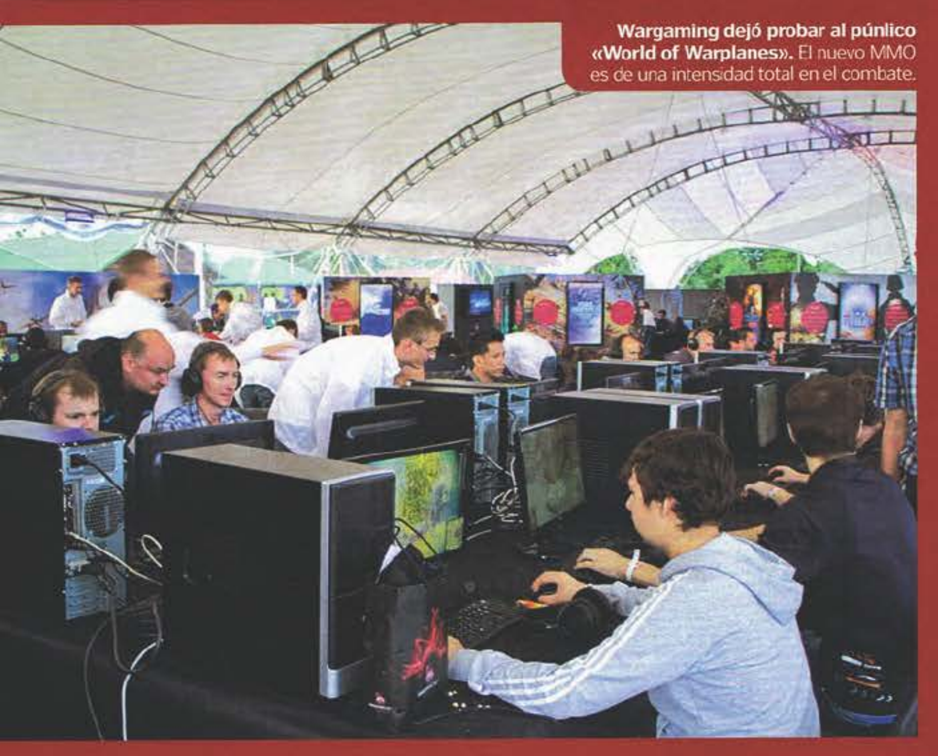
ÍNDICE POR JUEGOS

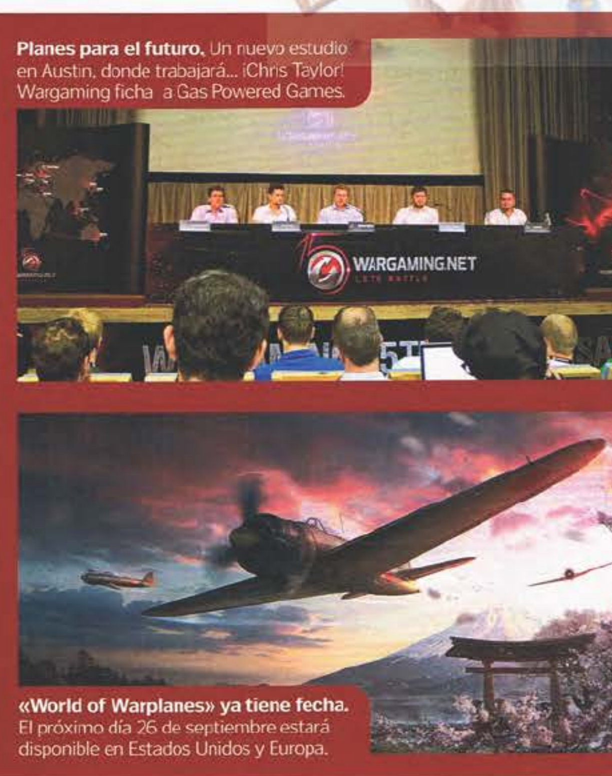

DIAL 9-1-1
RED VIEW COUNTY
POLICE

NEED FOR SPEED RIVALS

Los años de persecuciones, carreras ilegales y competiciones urbanas parecen no tener fin, y aunque cambia el escenario y los protagonistas, la esencia se mantiene. Esa es una de las grandes virtudes de **Need for Speed Rivals**. Habiendo cambiado en varias ocasiones de estudio de desarrollo –este año es Ghost Games–, siempre, pese a los cambios e innovaciones, la saga ha sido capaz de mantenerse fiel a sí mima.

¿Policía o corredor? ¿Circuito urbano o rural? Ahora la gran innovación ya no viene por ahí, sino del **área social**, que nació y se impulsó con el remake de «Hot Pursuit» por Criterion y que en «Rivals» apunta a ser el verdadero pilar de todo el diseño.


Wargaming dejó probar al púnlico «World of Warplanes». El nuevo MMO es de una intensidad total en el combate.



Planes para el futuro. Un nuevo estudio en Austin, donde trabajará... ¡Chris Taylor! Wargaming ficha a Gas Powered Games.

«World of Warplanes» ya tiene fecha. El próximo día 26 de septiembre estará disponible en Estados Unidos y Europa.

Wargaming, 15 años de guerra y batallas online

El arrollador éxito de «World of Tanks» ha colocado a la compañía en lo más alto, pero sus 15 años de vida han dado para mucho en el pasado... y crecerá en el futuro.

EN MINSK

¿Qué se puede hacer en la tierra de los tanques? ¡Jugar a la guerra! Fara celebrar sus 15 años, Wargaming invitó a periodistas de todo el mundo a un evento en que hubo desde presentaciones de juegos a conciertos, aunque lo de jugar con tanques de verdad fue lo más.

Wargaming montó pequeñas escenas recreando secuencias de guerra y disfrazó a todos los periodistas de soldados del ejército rojo. Una experiencia única.







El éxito es inesperado. Esa parece la máxima que ha regido los 15 años de historia de Wargaming. La compañía responsable de «World of Tanks» tiene un largo CV, aunque ha sido reconocido mundialmente gracias al popular MMO de tanques. Pero nombres como «Massive Assault» -que violverá en el futuro, junto a «Galactic Assault», por gracias de Day 1 Studios- o también «Order of War» forman parte de esos 15 años. Sin embargo, en una conferencia de prensa celebrada en Minsk, donde Wargaming nació, Victor Kislyi, el jefazo de la compañía, narraba con humor cómo, hasta hace tres años, lanzaban juegos pero no lograban ganar millones de dólares, que era su objetivo. Y cuando peor estaba la cosa, con la compañía a punto de la quiebra, «World of Tanks» no sólo la salvó, sino que la catapultó al éxito mundial. Como decía Einstein, el éxito es un 10% de inspiración y un 90% de trabajo duro.

La historia de Wargaming acaba con final feliz -a día de hoy- también por haber apostado desde hace tiempo -salvo algún encargo que otro- por lanzarse a la conquista de un medio nuevo. Mientras los juegos en caja reinaban, la compañía empezó a ex-



¡65 MILLONES DE USUARIOS REGISTRADOS EXISTEN EN «WORLD OF TANKS»!

Lo que es todo un récord oficial para un MMO. Considerando, además, el sistema de cuenta única que adopta ahora Wargaming con el lanzamiento de «World of Warplanes», casi todos cabarán probando el nuevo MMO de la compañía.




La Línea Stalin es un museo militar al aire libre. Hay tanques, cañones, aviones, misiles... y el público se puede subir a ellos.


Y para cerrar, conciertazo de The Offspring. Cuando estás forrado, como Wargaming, te puedes permitir estos lujos.


Las demostraciones acrobáticas aéreas, sirvieron para celebrar el lanzamiento de «World of Warplanes».

plorar el medio online. Así que lo de «World of Tanks», aunque afortunado, no ha sido casual.

Mirando al futuro

Lo más sorprendente ha sido el rapidísimo crecimiento de Wargaming en los últimos años. En la conferencia se anunciaron planes de futuro de lo más ambicioso.

«World of Warplanes» estrena la cuenta única de usuario. Es uno de los apartados más relevantes para el futuro de Wargaming y sus próximos juegos.



Wargaming se ha quedado con la licencia de «Total Annihilation» y «Master of Orion», han contratado a Day 1 y a Gas Powered Games. Van a abrir un nuevo estudio de desarrollo en Austin –con lo que ya son 16 las oficinas de la compañía a nivel mundial–. Nombres como «Massive Assault» y «Galactic Assault» se suman a los ya conocidos de «World of Warplanes» y «World of Warships». Sí, parece que, de repente, Victor Kislyi se ha convertido en el rey Midas bielorruso, pero no ha sonado la flauta por casualidad, como hemos visto Aunque fue significativo cómo Kislyi hizo referencia a un plan –extremadamente inteligente, en sus palabras– que el gobierno bielorruso hizo hace diez años en su país: invertir en I+D de forma masiva, aprovechando el talento forjado por las universidades ex soviéticas y potenciando la innovación. Igualito que en España...

VICTOR KISLYI, EL MIDAS DEL ESTE



Podría definírsele así, pero al presidente de Wargaming no le duelen prendas en reconocer que hasta la explosión de «World of Tanks», la compañía no lograba levantar cabeza. De la posible quiebra al éxito internacional, el camino ha sido largo estos 15 años, pero el futuro es brillante con la adquisición de licencias como «Total Annihilation» y «Master of Orion».

HYPE

«ArmA 3»: una campaña a trozos



Bohemia Interactive sacará la campaña de «ArmA 3» tras el lanzamiento del juego, como varios DLC. El estudio lo ha confirmado y lo justifica en el tiempo de desarrollo necesario para conseguir una serie de misiones de calidad y realismo.

«Candle» llega a la meta en Kickstarter



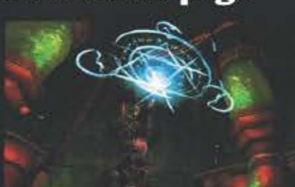
«Candle», la fascinante aventura gráfica de los españoles Teku Studios, ha conseguido su objetivo en Kickstarter. El desarrollo sigue adelante y ahora está en vías de conseguir el pase a Greenlight, en Steam. Para ello necesitan tus votos. ¡Ayúdalos!

El regreso del wargame clásico



Ubisoft se ha quedado con los derechos de Panzer General Online. Se trata de un juego de estrategia online, para navegador, que será gratuito y estará basado en el popular wargame de SSI de los años 90 para PC. De momento no tiene fecha de lanzamiento.

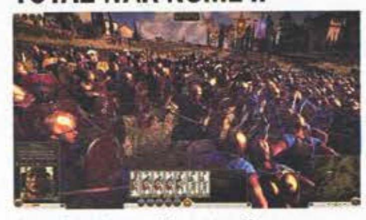
«WildStar» será un MMO de pago



Es oficial y está confirmado por NC Soft. El nuevo MMO de la compañía ofrecerá diversas fórmulas de pago, desde la suscripción mensual a las tarjetas prepago, o fórmulas mixtas con "dinero" del juego. Sea como sea, no será un juego free to play.

LANZAMIENTOS DE SEPTIEMBRE

TOTAL WAR ROME II



Creative Assembly actualiza su interpretación de la expansión del Imperio Romano, con una exhaustiva campaña por turros y una espectacularidad imponente en las batallas. El precio, 54,95 € (estándar).

Fecha de lanzamiento: 3 / 9 / 2013

WORLD OF WARPLANES



Wargaming.net pone en la pista de despegue las aeronaves de su nuevo MMO free2play. Combates aéreos, batallas, más de un centenar de aviones y millones de jugadores se preparan ya para batirse en el aire.

Fecha de lanzamiento: 26 / 9 / 2013

FIFA 14



EA Sports emprende la nueva temporada con su popular simulador de fútbol, manteniendo su jugabilidad en sintonía con los seguidores de la serie, pero introduciendo nuevos disparos y una física más real.

Fecha de lanzamiento: 26 / 9 / 2013

PRO EVOLUTION SOCCER 2014



Konami marca un nuevo comienzo para su serie de fútbol, introduciendo un sistema de control rediseñado y una nueva tecnología gráfica. Estará a la venta por 39,95 €.

Fecha de lanzamiento: 30 / 9 / 2013

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



Muchas de las características que funcionan desde hace tiempo en PC están siendo aplicadas a las consolas. Los juegos se instalan en el disco duro, en lugar de jugarlos desde el disco; se descargan contenidos de Internet; y la arquitectura x86 de Xbox One y PS4 está basada en la de PC.

Frank Azor, mánager general de Alienware



La mayoría de los shooters actuales son de ciencia ficción, que está ahora de moda. «Battlefield 4» seguirá fiel a su ambientación bélica realista, porque es el estilo de la franquicia. Habrá quien opine que es sólo una secuela de «Battlefield 3», pero hay mucha gente deseando jugarlo.

Patrick Bach, productor ejecutivo de DICE



Cuando diseñamos «World of Warcraft» la consigna era hacerlo accesible. Y funcionó. Pero, ¿a qué precio? Creo que matamos un género. Ahora todos los juegos de rol MMO son iguales: sacrifican el placer del viaje, que es la esencia del rol, para ofrecer a cambio un montón de quests sin sentido.

Mark Kern, ex jefe de equipo de Blizzard



En el primer mes hemos recaudado 13 millones de euros para «Star Citizen», batiendo el récord de crowdfunding. Sin embargo, aunque es mucho, no es tanto como parece si piensas en que el desarrollo de cada nave costará entre 26.000 y 115.000 euros, y habrá unas cuantas.

Chris Roberts, creador de «Wing Commander» y «Star Citizen»



Tu disco duro se llena de zombis

Nunca se han ido y llevan ya tiempo con nosotros, pero los juegos de zombis dejan de ser una moda para convertirse en... ¿género?

A estas alturas sería muy difícil encontrar a alguien que no conozca «The Walking Dead» en alguna de sus variantes –cómic, serie, juego–, pero no hace tanto lo de los zombis era un subgénero –survival horror– y una rareza en la industria. Hoy, es una plaga. ¿O deberíamos considerarlo un nuevo género? La cantidad de juegos disponibles –desde «Dead Island» a «Dead Rising», pasando por los «Resident Evil» de siempre– y los proyectos que hay en camino, dejan claro que los zombis están más vivos que nunca.

Acción y muerte

Aunque la mayoría de juegos de zombis se enclavan en el mundo de la acción, las influencias de otros géneros son abundantes. Algunas, incluso tan increíbles como la de «Minecraft» en «7 Days to Die», un "survival horror" en el que construyes trampas para tu defensa usando bloques.


«Nether» es uno de los proyectos más atractivos del universo zombi en la actualidad.

Uno de los proyectos más atractivos para los próximos meses es «Nether», un MMO de "survival horror" donde los zombis no son los únicos peligros, con mutantes y otros humanos como oponentes y enemigos.

Más tradicional es «Daylight», lo más nuevo de los creadores de «Dead Island», aunque justamente también habrá un nuevo «Dead Island»: «Epidemic», que será un MOBA basado en la serie de zombis tropicales.

No es una moda, desde luego. Los zombis nos invaden y han llegado para quedarse durante mucho tiempo.

LOS MÁS "COOL", SÓLO EN IOS...

¿Es o no es un juego de zombis? «Plants vs Zombies» es, realmente, un juego de estrategia, un tower defence, más concretamente, pero su concepto y estética son tan geniales que han crecido los imitadores como... sus plantas. La segunda parte «Plants vs Zombies 2. It's about Time!», de momento sólo está disponible en dispositivos iOS –gratis, por cierto– aunque deseamos con todas nuestras fuerzas que salga para PC.




«7 Days to Die» es una mezcla de survival horror y juego a lo «Minecraft», pudiendo construir trampas con bloques gráficos.


«Daylight» es lo más nuevo de Techland y sospechosamente recuerda a sus «Dead Island»... ¿Aprovechando las sobras?

EL TERMÓMETRO

UBISOFT CONFIESA: «THE DIVISION» EN PC



La absurda maniobra de marketing de Ubisoft con «The Division» ha llegado a su fin. La compañía confirma que el próximo juego del universo de Tom Clancy aparecerá para PC.

BLIZZARD ANUNCIA «REAPER OF SOULS»

Será la primera expansión de «Diablo III». Ofrecerá nuevos modos de juego, para crecer en experiencia y recompensas, y traerá una nueva clase de personaje: el Cruzado.

«F1 2013» SE FIJA EN LOS PILOTOS CLÁSICOS

La nueva edición del simulador de Fórmula 1 se amplía. Pilotos, equipos y circuitos de los años 80 y 90 aparecerán en la nueva entrega de la serie, prevista para Octubre.

«WARFACE» VUELVE A FASE BETA CERRADA

Pero sigue sin concretar una fecha de lanzamiento. El esperado y espectacular MMO de acción de Crytek se sigue dejando querer mientras se va puliendo. ¿Cuándo llegará?

«WOLFENSTEIN» SE RETRASA A 2014

La decisión sólo obedece a pulir el juego para que alcance la mayor calidad. Esa es la razón oficial que Bethesda ha dado, pero la realidad es que nos quedamos sin él este año.

GAMES FOR WINDOWS LIVE CIERRA, PERO...



Microsoft da su brazo a torcer y reconoce el fiasco de GFWL. Queda por ver cómo va a dar soporte a los juegos que lo exigen de nuestras colecciones. ¿Será peor el remedio?



VISITAR CYRODIIL: 12.99 €

«THE ELDER SCROLLS ONLINE» SE LANZA DE CABEZA AL MODELO DE PAGO POR SUSCRIPCIÓN MENSUAL... ¿ERROR?

Nuestros últimos contactos con «The Elder Scrolls Online» nos han mostrado un MMO de sólida jugabilidad y genial ambientación, pero tras la confirmación por parte de Bethesda de la adopción del modelo de suscripción mensual, la duda es si el mercado actual puede absorber otro MMO de pago.

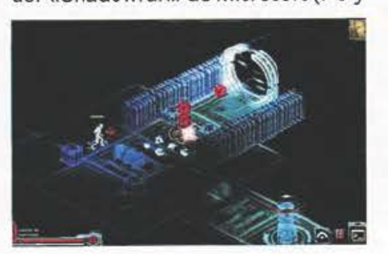
En un momento en que el medio, cada vez más, se inclina hacia el free to play, parece que este paso es un riesgo absoluto. ¿O tal vez no y Bethesda tiene clara la vuelta a los orígenes?

¡Fantasía futurista en el regreso de Shadowrun!

El clásico de rol de lápiz y papel "Shadowrun" dio lugar a grandes juegos para consolas en los 90. ¡Ahora llega, por fin, a nuestros PCs!


Este «Shadowrun Returns» desarrollado por el estudio independiente Harebrained ofrece una excelente calidad técnica.

Ya está aquí la adaptación de uno de los más cautivadores universos de rol, «Shadowrun». Después de las célebres adaptaciones para SNES, Genesis y SEGA CD de los noventa, «Shadowrun» no volvió a los videojuegos... Salvo por aquel shooter multijugador «Shadowrun» de Microsoft (PC y Xbox 360) que poco tenía que ver con el rol. ¡Pero «Shadowrun» ha regresado y esta vez sale en PC, con total fidelidad al juego de rol de mesa!



Jugabilidad y buen rol

Han tenido que ser un estudio indie, Harebrained, quien se encargase de «Shadowrun Returns», pero lo cierto es que el resultado hace honor al universo de magia y tecnología en que se inspira. Ofrece combates tácticos con amplias posibilidades para desarrollar tu personaje y una gran calidad técnica. Si puedes pasar por alto que está en inglés, está disponible como descarga por 13,99 € en Steam. Más detalles en **harebrained-schemes.com**

¿QUÉ ES SHADOWRUN?

Si no conocías el universo de «Shadowrun» tal vez disfrutes descubriéndolo. Su origen está en una novela, "Nunca pactes con un Dragón", de Robert N. Charrette. De entrada, baste con decir que el juego te sitúa en el año 2054. La magia reaparece en el mundo tecnológicamente avanzado y los humanos se enfrentan a orcos, elfos, enanos. Fantasía y "ciberpunk", en definitva. Si te atrae la idea, Harebrained te permite descargarte en su web un PDF (World of Shadowrun Primer) con una amplia descripción.



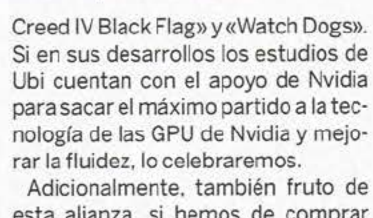
¡Ubisot y Nvidia, aliados!

Ambas compañías han anunciado un acuerdo de alianza, para ofrecer la mejor experiencia de juego en PC. ¡Bienvenido sea, entonces!

No te reprocharíamos que fueses mal pensado y que acudieran a tu cabeza dichos como "reunión de pastores..." Sin embargo, en este caso, la alianza de Ubi y Nvidia, sellada con un acuerdo el pasado 21 de agosto, parece que va a redundar en un beneficio para los que jugamos en PC.

Más provecho de la GPU

Ubisoft tiene un buen puñado de proyectos en desarrollo de los que esperamos la máxima calidad audiovisual, incluyendo «Splinter Cell: Blacklist», «Assassin's Creed IV Black Flag» y «Watch Dogs». Si en sus desarrollos los estudios de Ubi cuentan con el apoyo de Nvidia para sacar el máximo partido a la tecnología de las GPU de Nvidia y mejorar la fluidez, lo celebraremos.



Adicionalmente, también fruto de esta alianza, si hemos de comprar una nueva gráfica y optamos por un modelo con GPU de Nvidia podremos acceder a estupendos bundles con juegos de Ubisoft de regalo. Un ejemplo es el mismo «Splinter Cell: Blacklist» en las nuevas GeForce GTX. Tienes más detalles en **www.geforce.com**

LOS MÁS ESPERADOS



Decimos adiós a «The Bureau» y recibimos al Batman de «Arkham Origins». Aunque, por suerte, no estará en la lista por mucho tiempo.

PARRILLA

TOTAL WAR ROME II
» 3 DE SEPTIEMBRE 2013 » ESTRATEGIA » THE CREATIVE ASSEMBLY / SEGA » PC
Roma se enfrenta a Galos, Cartagineses, Suevos, Macedonios, Partos, Egipcios. ¡Qué buena pinta!

BATMAN: ARKHAM ORIGINS
» OCTUBRE 2013 » ACCIÓN » WB MONTREAL / WARNER BROS. » PC, XB360, PS3 WIIU
Con tal de que esté en la línea de los anteriores, juegazo garantizado. ¿Pero irá más allá?

BATTLEFIELD 4
» OTOÑO 2013 » ACCIÓN » DICE / EA » PC, XB360, PS3, PS4, XB ONE
Nada de fantasías ni ciercia ficción. Será la visión más verosímil y realista de la guerra.

CALENTANDO

CALL OF DUTY: GHOSTS
» NOVIEMBRE DE 2013 » ACCIÓN » INFINITY WARD » ACTIVISION » PC, PS3, XB360, XB ONE, PS4, WIIU
El otro bélico en discordia y el rival a batir.

WATCH DOGS
» NOVIEMBRE 2013 » ACCIÓN » UBISOFT » PC, 360, PS3
En su última aparición en el E3 se ha confirmado como uno de los grandes esperados de 2013.

THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 2014 » ROL » CDPROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
La culminación de la Saga de Geralt de Rivia en PC apunta a ser un acontecimiento apoteósico.

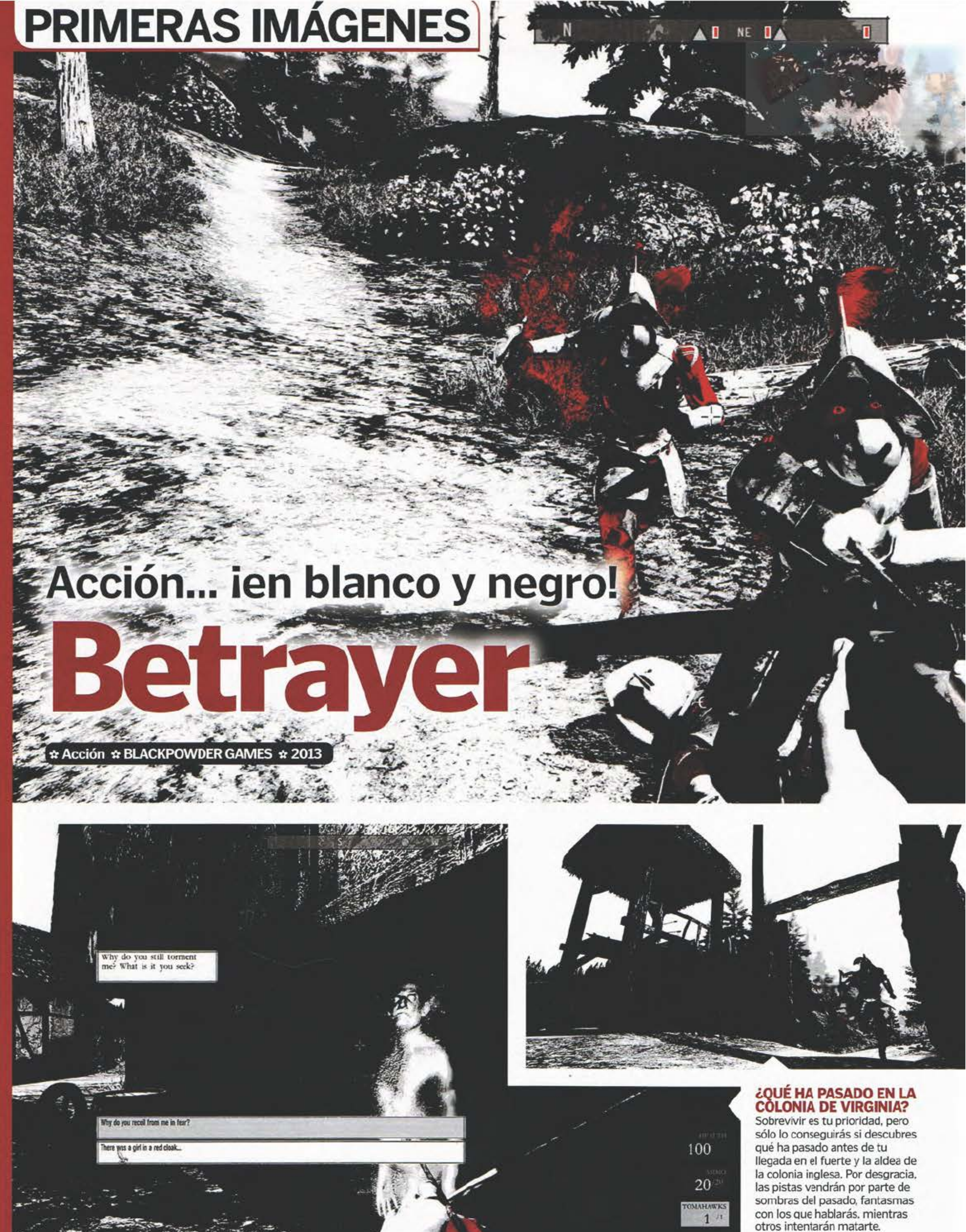
EN BOXES



CYBERPUNK 2077
» 2014 » ACCIÓN / ROL » CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
Aún sabemos poco, pero tratándose de Cyberpunk las expectativas se mantienen altas.

THIEF
» 2014 » ACCIÓN / AVENTURA » EIDOS / SQUARE ENIX / KOCH MEDIA » PC, PS4, XB ONE
¿Logrará el nuevo Garrett robarnos el corazón?

TITANFALL
» 2014 » ACCIÓN » RESPAWN ENTERTAINMENT / EA » PC, XB ONE
La revelación del pasado E3, con acción vertiginosa y una tenolcgía imponente.



Acción... ¡en blanco y negro!

Betrayer

☆ Acción ☆ BLACKPOWDER GAMES ☆ 2013

¿QUÉ HA PASADO EN LA COLONIA DE VIRGINIA?

Sobrevivir es tu prioridad, pero sólo lo conseguirás si descubres qué ha pasado antes de tu llegada en el fuerte y la aldea de la colonia inglesa. Por desgracia, las pistas vendrán por parte de sombras del pasado, fantasmas con los que hablarás, mientras otros intentarán matarte.



FANTASMAS DEL NUEVO MUNDO TE ATACAN DESDE LA SOMBRA...

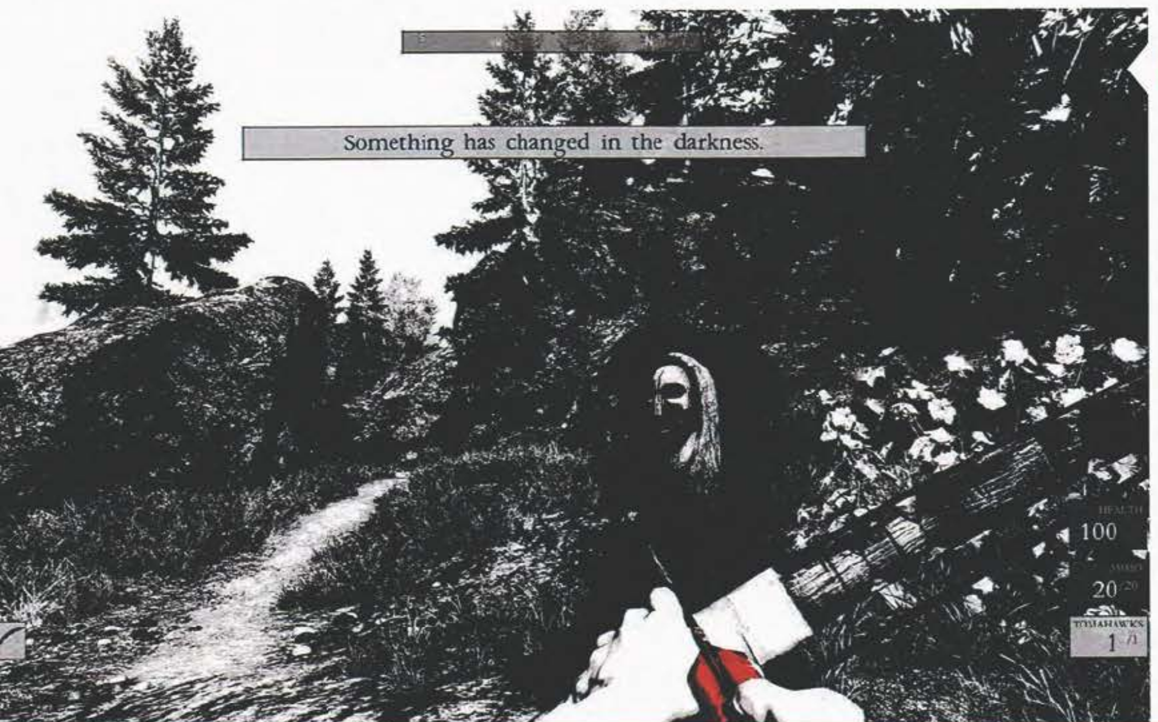
O la oscuridad. O la enorme gama de grises que componen la esencia de «Betrayer», un juego que mezcla acción, misterio y horror con una estética inaudita, basado en el blanco y negro, con ligeros toques de rojo que distinguen, claro, la sangre... y algo más, como un extraño personaje femenino.

POR AMBIENTACIÓN, ESTÉTICA Y GUIÓN, «BETRAYER» SE PERFILA COMO UNO DE LOS JUEGOS MÁS ORIGINALES DEL AÑO



LA AMÉRICA DE 1604 TE ESPERA EN LA COSTA DE VIRGINIA.

El guión de «Betrayer» te lleva a la Virginia colonial de 1604, antes de que los Estados Unidos se fundaran, para unirte a la población de una colonia, en un fuerte británico. Pero al llegar a tu destino lo que único que encuentras es muerte, caos, misterios, fantasmas y una tierra que ha perdido toda la vida y el color, literalmente. Sólo una extraña mujer vestida de rojo, y cuyas acciones parecen ayudarte desde la distancia, te salvarán de la locura de un sitio así...



EN MEDIO DE LA NATURALEZA SALVAJE...

A la dificultad de combatir los espectros de los conquistadores españoles se unirá la hostil naturaleza salvaje americana. Para combatir podrás hacerte con un arsenal de lo más variado: arcabuces, arcos, hachas indias, mosquetes, ballestas, mientras exploras un entorno repleto de sorpresas, no siempre agradables.

LA CLAVE DE LA DIFERENCIA

Blackpowder Games está compuesto por ex miembros de Monolith, responsables de juegos como «No One Lives Forever» y «FEAR». **Su nuevo proyecto basa gran parte de su potencial en la diferencia estética y de desarrollo que ofrece.** Algo que sólo han podido plantear siendo un estudio pequeño e independiente.

XCOM Enemy Within
Línea directa con Firaxis



FILOSOFÍA MADE IN «CIV V»

CIVILIZATION CAMBIA EL MUNDO

El enfoque con que Firaxis ha llevado a cabo el diseño de «Enemy Within» le debe mucho, como reconocen en la entrevista, a las expansiones de «Civilization V», que en lugar de ser meros contenedores se transforman en catalizadores de nuevos diseños de jugabilidad. «Enemy Within», como «Dioses y Reyes» o «Cambia el Mundo», añade nuevas capas y opciones de juego, y no se limita a dar más contenido.

El regreso de «XCOM», una de las series legendarias en el mundo del PC, causó ya el pasado año un montón de satisfacciones a los jugadores de estrategia. No sólo Firaxis triunfó en su intento de insuflar nueva vida a un juego mítico en un remake -con todo lo que ello conlleva-, sino que puso las bases para la aparición, ahora, de «The Bureau: XCOM Declassified», una nueva perspectiva -y fabulosa en su reinterpretación, por cierto- al universo alienígena, sino que veremos como «XCOM Enemy Unknown» se amplía este mes de noviembre -el 15 saldrá en España- con una expansión que promete dejarnos patidifusos y que será de lo más sorprendente...

Charlamos con Ananda Gupta, diseñador del juego, y Garth DeAngelis, el productor en Firaxis de «XCOM Enemy Within», sobre los principales detalles de la expansión.

MICROMANIA: A grandes rasgos, ¿podéis contarnos cuál ha sido el enfoque que le habéis dado al diseño de la expansión?

GARTH: Bueno, al ser la primera expansión de «XCOM Enemy Unknown», hemos querido adoptar una filosofía algo distinta de lo que es una expansión típica. Si estás familiarizado con «Dioses y Reyes» o «Cambia el Mundo», las expansiones de «Civilization V», lo comprenderás al momento.

Lo que hemos querido hacer no es una historia anterior a la acción de «XCOM Enemy Unknown», ni continuar su trama. Se trata de una historia diferente que transcurre a la vez, durante la misma invasión, pero hemos añadido un montón de nuevos elementos al juego.

MM: Entonces si es como las expansiones de «Civilization V», es como si se añadiera una nueva capa de jugabilidad a la base, modificando ciertos apartado.

GARTH: Sí, eso es. Luego os lo contamos con más detalle. Y, por otro lado, lo más relevante son las nuevas unidades de soldado, que se basan en dos tipos básicos: mecánicos y genéticos. El Mech Trooper es un soldado cibernético que usa un exoesqueleto mecánico, además de tener a su disposición un montón de nuevas armas.

El otro tipo de soldado se crea desarrollando el laboratorio genético en tu base, lo que permite añadir implantes genéticos, hacer modificaciones y mutaciones, a tus soldados. Cuando vuelves de determinadas misiones regresas con ADN alien que puedes usar para modificar el de tus soldados humanos, al igual que hacías en «XCOM Enemy Unknown» con la tecnología para

desarrollar armas. Así que este ADN te puede otorgar ciertos poderes.

MM: Pero también sabemos que existe un nuevo recurso que habéis añadido a la jugabilidad.

GARTH: Sí, se trata del MELD. Es un recurso que puedes usar para hacer aun más poderosos a tus soldados, sumándolo a todas estas modificaciones.

El MELD es un elemento misterioso con el que los aliens experimentan con los humanos. Lo consigues de forma algo distinta a otros recursos de «XCOM Enemy Unknown». El MELD se encuentra en cápsulas que aparecen repartidas por el mapa de misión, pero estas cápsulas usan dispositivos de autodestrucción con cuenta atrás. Si te lanzas a por estas cápsulas con tus soldados, los pondrás en riesgo de afrontar peligros adicionales, así que debes calcular muy bien tus opciones al comienzo de cada misión.

Y, por la propia filosofía de diseño de la expansión, el MELD aparece ahora también en los mapas originales de «Enemy Unknown», así que no sólo hemos incluido muchos más mapas nuevos con «Enemy Within», sino que estas novedades aparecen también sobre lo que el original ya ofrecía.

MM: ¿Qué nos podéis contar sobre los nuevos enemigos del juego?

ANANDA: Por supuesto, hay nuevos enemigos. Si recuerdas al Sectoide del juego original, podemos decir que en «XCOM Enemy Within» te encontrarás con el Mectoid. Es parecido, pero con exoesqueleto, y al que no le ha gustado nada lo que los humanos hicimos con su "primo" en el juego original.

Y bueno, hay más novedades, en general, con casi todo. Hay nuevas armas, nuevas granadas –muchísimas, de hecho– y muchas de estas novedades vienen de cosas que nos han pedido los fans del juego.



Mecs y Genéticos. Los nuevos soldados son necesarios para enfrentarse a las nuevas amenazas alien.

MM: ¿Como qué, por ejemplo?

ANANDA: Bueno, hay un detalle muy curioso. Por ejemplo, si has jugado a «Enemy Unknown» sabrás que todos los soldados, sean de la nacionalidad que sean, hablan en el mismo idioma. Da igual el idioma en que instales el juego. Si lo instalas en inglés, todos hablan en inglés.

"No queríamos aportar más contenido similar, sino cambiar sustancialmente el mismo"

Así que decidimos reorganizar el tema de los idiomas porque es algo que les gustaba a los fans. Por lo tanto, todos los idiomas en que esté localizado «Enemy Within», ofrecerá como opción que los soldados de cada nacionalidad hablen sus idiomas. Si escoges un soldado alemán en tu equipo, que hable en alemán. Si coges uno francés, pues en francés.

Pero si prefieres escoger que todos hablen en un idioma concreto también puedes hacerlo, con todos los idiomas localizados a tu disposición.

Y hay más cosas que hemos modificado del original, también sugeridas por los jugadores, en cuanto a las habilidades disponibles de cada clase de soldado. Algunas las hemos modificado, otras potenciado, otras eliminado... la lista es larga como para detallarla ahora.

Otro aspecto sugerido por los fans que hemos tenido muy en cuenta en el desarrollo ha sido el diseño de mapas multijugador, y sobre todo el añadido de un editor de escuadrón de personajes multijugador, pero "offline". Vamos, que es posible crear, diseñar, desarrollar y formar un grupo de personajes para partidas multijugador, pero offline, que luego puedes utilizar en las partidas con tus amigos. Antes de empezar la partida, puedes entrar en el lobby y descargar este equipo para usarlo.

En general, se puede decir que queríamos que esta expansión los jugadores se encontraran con algo que ofreciera cambios sustanciales, no sólo añadidos de mapas, armas o enemigos, retocando un montón de elementos. No puedo comentar algunos aún no desvelado, pero serán igual de atractivos.



«Enemy Within» se aplicará sobre el juego original, modificándolo. La jugabilidad tendrá, así, sus novedades.

MM: Si todo cambia tan sustancialmente y la expansión se asienta sobre el original, suponemos que no se podrán exportar las partidas del original ni usar los soldados que ya tuviéramos configurados.

GARTH: Sí, así es. Como pasa con las expansiones de «Civilization V» no puedes usar tus partidas de la versión anterior. Todo ha de comenzar desde cero. Pero, eso sí, prácticamente todo lo que hay de nuevo está disponible desde casi el mismo comienzo del juego, así que enseguida puedes hacerte con ello para diseñar tus estrategias de batalla.

ANANDA GUPTA

DISEÑADOR SENIOR EN «ENEMY UNKNOWN» Y «ENEMY WITHIN»



Tras estudiar económicas en la Universidad de Tuft decidió que le gustaba más el mundo de la informática, así que cursó la carrera en la Universidad de Maryland. Prácticamente empezó a trabajar como profesional según acabó la carrera, primero en BreakAway Games, con juegos que tenían mucho que ver con Firaxis, como «Civilization 3 Conquests», y otros que no tanto, como «Battle for Middle Earth 2: Rise of the Witch King».

Su trabajo debió impresionar a alguien, porque poco después fichó por Zenimax Online y estuvo trabajando primero como diseñador de sistemas y luego dirigiendo un equipo en «The Elder Scrolls Online», para finalmente fichar por Firaxis en 2011 y empezar con «XCOM Enemy Unknown».

GARTH DEANGELIS

PRODUCTOR



Tras graduarse en la prestigiosa Universidad de Carnegie Mellon en 2009, se convirtió en un "firaxiano" devoto que comenzó con trabajos de producción en varios proyectos, aunque su carrera profesional realmente empezó mientras estudiaba. Cuando aún estaba en la Universidad produjo, diseñó y compuso la música de «Winds of Orbis», un juego que fue un hito en su momento por el sistema de control, combinando los mandos de Wii con un pad. Desde entonces, se ha dedicado a tareas de producción en Firaxis, sobre todo con «XCOM».

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

TOTAL WAR ROME II



Creo que exageráis cada vez que habláis de «Rome II». Será un buen juego de estrategia, no lo discuto, pero sigue siendo lo mismo de siempre: batallas en tiempo real entretenidas pero con una campaña por turnos de una dificultad endiablada porque la IA va siempre a por ti. De la misma manera que «Call of Duty» está estancado en una fórmula, y se le critica por ello, yo creo que la saga «Total War» también lo está. ■ Iván L.

Es cierto que las líneas maestras son las mismas de todos los «Total War», y así debe ser, porque son sus señas de identidad. Pero eso no significa que sea lo mismo de siempre. Hay novedades en todos los ámbitos, desde la política doméstica hasta las batallas híbridas, pasando por los mejores gráficos de toda la saga. Cuando decimos que «Rome II» es un juegazo no exageramos. Lo hemos jugado y, sinceramente, es muy bueno.



MÁS BIBLIOGRAFÍA



Me encantó el reportaje sobre la iniciación en la programación de software. Pero tengo un tirón de orejas que haceros, y es que el libro recomendado al final, "The Mythical Man-Month" de Frederick P. Brooks, no tiene traducción al español. ¿Podéis recomendarme otros libros sobre el tema en nuestro idioma? ■ Ángel E.

La verdad es que el libro de Brooks no pretendía ser una recomendación, sino sólo una cita. Si te interesa la programación, vas a necesitar un buen nivel de inglés, tenlo en cuenta. De todas formas, aquí van dos clásicos de la informática tan imprescindibles como el de Brooks que han sido traducidos a nuestro idioma y que son aptos e interesantes para cualquiera. El primero es "¿Puede pensar una máquina?", de Alan Turing, y el segundo es "El ordenador y el cerebro", de John von Neumann. Los dos son breves, pero fundamentales.

LA CARTA DEL MES

La historia de Civilization



Me encantó vuestro reportaje del mes pasado sobre la evolución de la saga «Civilization». Como veterano de la saga, he jugado todas las entregas de la franquicia de Sid Meier. Sin embargo, muchos detalles los había olvidado y he disfrutado recordándolos. Deberíais hacer este tipo de cosas con otras sagas también legendarias, como «SimCity», «Need for Speed» o «Total War». ■ **Jaime T.**

Gracias, Jaime. Tomamos nota de tu sugerencia, que por cierto es también la de muchos otros lectores. Decidimos hacer esa retrospectiva el mes pasado porque coincidía con el lanzamiento de la expansión «Cambia el Mundo» para «Civilization V». Vamos, que la cosa venía a cuento. Cuando salgan nuevas entregas o expansiones de esas sagas que mencionas, quizás hagamos lo mismo con ellas.

NOTA DISCORDANTE



Os habéis pasado con la nota de la expansión «Cambia el Mundo» para «Civilization V». Un 96 es demasiado para una expansión que cuesta 30€ e introduce cosas que en su mayoría ya vimos en «Civilization IV». Además, ¿para cuándo Hitler como líder de Alemania? Estoy deseando que lo incluyan de una vez para patearle el trasero. ■ Francisco T.

Que no sea autojugable es un punto negativo en el que estamos de acuerdo contigo. Respecto a la originalidad de las novedades, en la Historia de la humanidad hay lo que hay: cultura, espionaje, comercio, diplomacia. ¿Qué otras cosas puede reflejar «Civilization»? Además, en «Cambia el Mundo» están representadas con importantes diferencias. En cuanto a lo de Hitler, ten en cuenta que su sola presencia podría herir muchas sensibilidades.

GTA V EN PC



El mes pasado tocasteis el tema de las conversiones a PC, destacando «GTA V». Pues bien, yo tengo una teoría sobre ello: Rockstar ha empezado anunciándolo sólo para consolas, pero después de haber vendido unos cuantos millones lo anunciará también para PC. Es lo mismo que hicieron con



LA POLÉMICA DEL MES

Las ofertas de verano de Steam

Casi todo el mundo ha celebrado con jolgorio las ofertas de Steam de este verano, pero a mí hay algunas que no me han hecho ninguna gracia. Las de juegos con una cierta antigüedad son razonables, pero las de juegos recientes son una canallada. Yo me compré «Bioshock Infinite» en abril, justo cuando salió, por 50€, y resulta que sólo tres meses después hay quien lo ha podido comprar por la mitad. Me siento estafado. ■ Alejandro N.



Tienes motivos para sentirte así, Alejandro, aunque también lo has jugado tres meses antes, tenlo en cuenta. Hay que mirar también el lado bueno de que se hayan rebajado juegos recientes, pues seguro que muchos no los tenías y has podido añadirlos a tu biblioteca a buen precio.

«GTA IV»: lo lanzaron en abril de 2008 para consolas y tres meses después anunciaron para Navidad la versión de PC. Que nadie se preocupe, que llegará. ■ Juan Carlos S.



¡Has sido tú quien lo ha dicho! Nosotros tenemos la misma teoría que tú, amigo Juan Carlos. Pero de momento se trata sólo de una teoría, y como debemos ser rigurosos con la información que os proporcionamos, no podemos tomarla por certeza.

JUEGOS INDIE



La Perspectiva del mes pasado dedicada a los juegos indie me gustó mucho. De hecho, creo que deberíais dedicar una sección fija a los juegos indie, porque son un género distintivo del PC. ■ Marta D.

Tenemos muy en cuenta los juegos indie, pero no como un género en sí mismo. Los indie abarcan muchos géneros, por eso les prestamos atención en las Comunidades. Y cuando hay alguno interesante, como «The Cave», le dedicamos una review. En este número hay hasta una comparativa.



THE WITCHER 3



Me habéis puesto los dientes largos con el reportaje de «The Witcher 3». Como aficionado al rol de jugar con lápiz y papel con mis amigos, estoy hasta el gorro de aventuras ramplonas a lo «WoW». «The Witcher» es todo lo contrario: consigue que vivas las emociones del personaje que encarnas. ■ Ricardo A.

A nosotros también nos han fascinado los dos primeros «The Witcher» y estamos deseando que llegue el tercero. Pero tampoco es como para darle un palo tan gordo a «World of Warcraft». Simplemente es otro estilo, y tiene su público entregado.



CAMBIO DE GRÁFICA



Se avecina una avalancha de juegazos con «Battlefield 4» a la cabeza, y para ponerlos a tope quiero jubilar mi vieja Radeon HD 5870. Estoy dudando entre dos tarjetas: GeForce GTX 760 y la 770. Las veo muy similares. ¿Merece la pena pagar los 130 € de diferencia que hay entre ambas? ■ Joaquín G.



La elección depende del presupuesto y de tu estrategia de actualizaciones. Si eres de los de cambiar la tarjeta cada muchos años, como parece ser tu caso, entonces ve a por lo más grande que puedas: la 770. Y, puestos a sacar más rendimiento todavía, Gigabyte y MSI tienen modelos de 2 GB con OC de serie por el mismo precio, unos 390 €.

FORMIDABLE



Ya se han recogido 300.000 firmas en change.org exigiendo una versión de «GTA V» para PC. Esta iniciativa popular ha tenido un éxito demoledor que no puede ni debe ser ignorado por Rockstar. Recientemente se ha sabido que «GTA IV» ha vendido 25 millones de copias desde su lanzamiento en 2008. Si Rockstar aspira a que «GTA V» consiga una cifra similar, es imprescindible que el juego salga también en PC. Ellos sabrán.

LAMENTABLE



«Wolfenstein: The New Order» se retrasa a 2014. El regreso de la franquicia pionera de los FPS estaba previsto para finales de este año, pero el vicepresidente de Bethesda, Pete Hines, ha comunicado que el lanzamiento se retrasa a principios del año próximo con el objetivo de emplear ese tiempo adicional en pulir fallos y adaptar el juego a la nueva generación de consolas. Esperemos que la espera valga la pena.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿CUÁNTOS...

cabezazos contra la pared se habrán dado los consoleros al enterarse de que la edición Anthology de «The Elder Scrolls» será exclusiva de PC?

¿CUÁL...

será el modelo de explotación de «Titan», el próximo MMO de Blizzard, tras haber anunciado el director de la compañía que no tendrá cuotas?

¿QUIÉN...

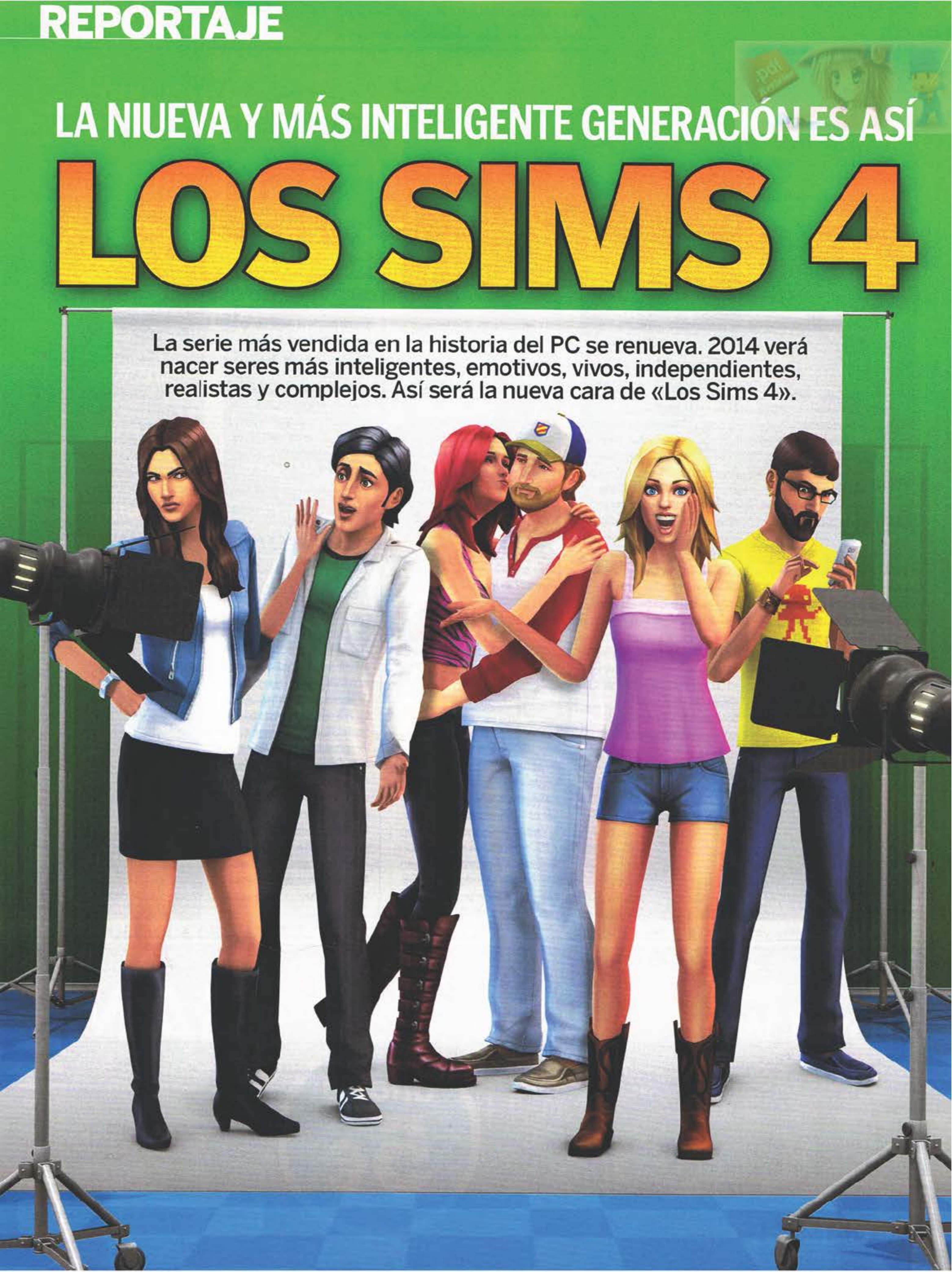
no querría ser Jonathan "Fatal1ty" Wendel y haberse embolsado como él más de 340.000 € en lo que va de año por ganar torneos de eSports?

¿CUÁNDO...

podremos disfrutar de «Everquest Next», ahora que el desarrollo de la nueva entrega de la franquicia de rol online ha sido confirmado?

¿CÓMO...

será ese misterioso juego online en el que Epic Games estaría trabajando a tenor de las ofertas de trabajo publicadas en su web oficial?


REPORTAJE
LA NIUEVA Y MÁS INTELIGENTE GENERACIÓN ES ASÍ
LOS SIMS 4
La serie más vendida en la historia del PC se renueva. 2014 verá nacer seres más inteligentes, emotivos, vivos, independientes, realistas y complejos. Así será la nueva cara de «Los Sims 4».

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Simulación**
- Estudios/Compañía: **Maxis/EA**
- Fecha prevista: **2014**

CÓMO SERÁ

- Será la nueva entrega de la saga, con **personajes más vivos, reales e inteligentes** en la saga.
- Ofrecerá una renovación total en las **herramientas de creación y diseño** de personajes.
- Incorporará también un **constructor de casas**, con módulos de volumen modificable en tiempo real.
- El objetivo final será conseguir una simulación verosímil de **vida virtual**.
- **La experiencia será "offline"**, pero podrás intercambiar diseños con otros jugadores.

Los primeros datos de la presentación en Maxis nos llegan de manera algo inusual. Estamos a mediados del mes de julio, a primera hora de la mañana, en una sala de reuniones del cuartel general de EA en Redwood Shores –donde Maxis tiene sus oficinas y todos los departamentos relacionados con el desarrollo de «Los Sims 4»–. Todos los periodistas que estamos allí no hemos visto aún nada del juego. Ni una imagen en movimiento, ni una animación de los nuevos personajes. Nada. Tan sólo los propios responsables del estudio y algún afortunado de otros departamentos de EA han visto los primeros esbozos del proyecto.

Lo nuevo no quita lo clásico. Aunque prácticamente todo ha evolucionado en el diseño Sim, los detalles clásicos, como el diamante verde, se mantendrán en «Los Sims 4».

Proyecto, sí, porque el actual estado de desarrollo de «Los Sims 4» no permite llamarlo, aún, juego. Los distintos pilares de lo que será la nueva entrega de la saga de juegos más vendida de la historia del PC funcionan, y muy bien, pero por ahora lo hacen de forma autónoma. Quedan muchos meses de desarrollo y mientras Maxis ya tiene colocados los cimientos de forma sólida con los editores de personajes y casas, el nuevo motor gráfico, el sistema de emociones y la IA, la integración de todo es lo que más va a ocupar al estudio hasta el lanzamiento del juego al próximo año. Pero, curiosamente, viendo los ladrillos, uno a uno, es sencillo imaginar el resultado final del monumento que Maxis está levantando. Y promete ser digno de admiración.

Así que, antes de ver nada del juego, Lindsay Pearson, productora de Maxis, se presenta y empieza a hablarnos de sus objetivos.

La evolución Sim

Lindsay lleva trabajando en «Los Sims» desde el primer juego, junto a Will Wright. Y, mientras empieza a contarnos cómo ha ido evolucionando la saga a lo largo de los años –y las




Esta es nuestra nueva casa, ¿os gusta? El comportamiento de los personajes no es la única clave de «Los Sims 4». Las herramientas de creación de casas y sims serán increíbles.

CREAR TU SIM SERÁ AHORA MÁS SENCILLO, GRACIAS A UN EDITOR INCREÍBLEMENTE POTENTE

expansiones–, para nuestra asombro revela cómo el éxito del juego original les pilló totalmente desprevenidos. Un diseño sencillo basado en la Pirámide de Maslow –sobre las necesidades y ambiciones humanas– fue la base de la creación de «Los Sims», según nos relata, pero fue escuchando a los fans del juego cuando empezaron a moverse de forma más clara hacia el desarrollo de la saga en las futuras entregas. En «Los Sims 2» el gran reto para el equipo fue presentar a los personajes en 3D, inyectarles el componente "genético", crear sus aspiraciones vitales y conseguir que envejecieran. Y murieran.

Con «Los Sims 3» el objetivo prioritario era repetir el éxito de los títulops anteriores. Lo que se les ocurrió fue dar más control al jugador para la edición, plantearse un mundo abierto de juego y expandir el sistema de personalidad de los Sims. Y, claro, las opciones de la Sim Store y compartir diseños con el resto de jugadores.

¿Y ahora? ¿Cómo repetir el éxito, una vez más? ¿Cómo, para un producto que ya es parte de la cultura pop, como ella misma reconoce, que ha vendido más de 160 millones de copias en su historia? El objetivo que marca Lindsay es muy claro: dar vida. Literalmente: "dar vida a tus pequeñines virtuales".

Vida virtual

¿Cómo se puede crear vida virtual? ¿Realmente «Los Sims 4» van a revolucionar el concepto de Inteligencia Artificial? Sí, para la saga de «Los Sims». Pero no. Maxis no está diseñando Skynet. No esperes milagros informáticos adelantados 20 años a su tiempo.

Rachel Franklin, la productora ejecutiva de «Los Sims 4» toma el relevo y aclara el concepto. La simulación de vida que quieren crear pasa por hacer más ricas las emociones de los Sims. Quieren ofrecer al jugador personajes que tengan mente, cuerpo y corazón. Esa simulación parte del propio aspecto del personaje, para lo que Maxis está desarrollando modelos más detallados y sofisticados en sus experesiones faciales, animaciones y lenguaje corporal, y que tú, el jugador, podrás definir con las herramientas de edición, en especial el CAS (Create A Sim).

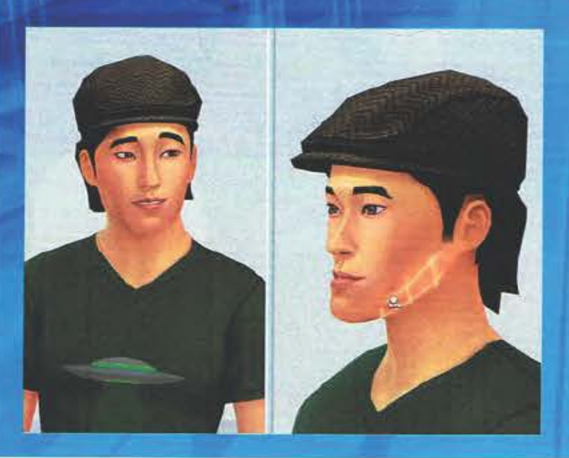
Ese es el punto de partida, cómo será externamente tu personaje, sí, pero darle "vida" pasará porque sea capaz de "sentir" esas emociones y transmitirlas a otros Sims y a ti mismo. Y es algo que no depende sólo de las acciones del personaje ni de tus decisiones. La relación con su entorno definirá al Sim en «Los Sims 4», lo que afecta a la estética, la ropa, el entorno físico –la decoración de la casa puede modi-

TAN SENCILLO COMO TOCAR... PARA RETOCAR

Crear un Sim siempre ha sido una de las labores más atractivas y agradecidas. Pero, hasta ahora, todos los editores de personaje tenían sus limitaciones. El nuevo sistema CAS (Create A Sim) se ha diseñado siguiendo el objetivo de accesibilidad, sencillez y máximo potencial. Y aquí influye desde la tecnología y potencia del nuevo motor gráfico a un diseño en el que lo intuitivo manda.

Ahora, la moda y la ropa se adaptará al modelo creado manteniendo, incluso, la geometría oculta –camisetas por debajo de chaquetas, pantalones dentro de botas...– y el sistema lo tendrá en cuenta para representar visualmente al personaje, pero es la creación del personaje en sí lo más alucinante. Sólo con el ratón y una serie de herramientas en el editor será posible modificar cualquier rasgo físico –¡cualquiera!– en tiempo real: cuerpo, miembros, facciones, colores... ¡es increíble verlo funcionando!







La nueva gama de gestos faciales y corporales los hará más vivos. Los animadores de Maxis han trabajado estudiando en vídeo el comportamiento de grupos.

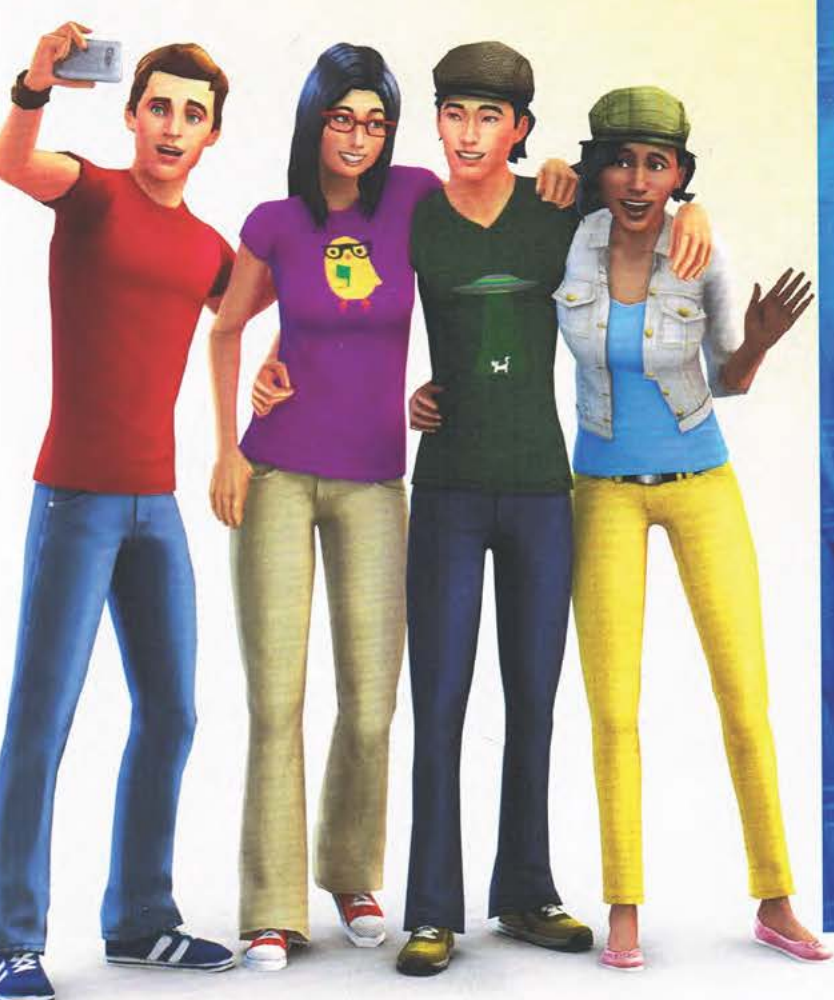
ficar un estado de ánimo, por ejemplo–, las aficiones que tu Sim desarrolle, su modo de relacionarse con otros personajes... Según Rachel, tu objetivo en «Los Sims 4» será "jugar con la vida"...

La creatividad es la clave

Ray Mazza es el director creativo de «Los Sims 4», y tras relevar a Rachel en la presentación nos comenta cómo se establecen las bases del desarrollo del juego para lograr esta simulación de vida.

Cuatro pilares fundamentales definen el realismo del personaje en «Los Sims 4». El primero es la inteligencia. Ray parece reflexionar unos segundos, como diciendo, "ahí os lo dejo".... Y a los pocos segundos amplía la información.

Esa simulación de inteligencia del Sim pasa por mostrar en pantalla animaciones naturales en todo lo que haga. Desde levantarse a tomar un café –y según su ánimo, lo hará de un modo u otro– hasta charlar con otro personaje –en simlish, claro–. Pero



DISEÑA Y CONSTRUYE LA CASA DE TUS SUEÑOS, CON EL MÁXIMO DETALLE

En el apartado de la construcción y el diseño, los modelos de personaje son básicos en «Los Sims 4», pero el editor de casas, el Build, que Maxis está desarrollando no se queda a la zaga. El editor se basa en un sistema de módulos 3D –regulares; no existen superficies curvas o irregulares– que puedes estirar, reducir, desplazar, intersecar y modificar de forma increíble y sencilla ante tus ojos. Construir la casa de tus sueños así será más fácil que nunca, además con todos los accesorios decorativos que usará.


› Elige la superficie y los módulos: ¿Sabes qué quieres hacer? Si no, podrás experimentar. Los módulos pueden desplazar las paredes en cualquier dirección, ampliarse, girarse y, claro, aplicar ventanas, puertas, etc.


› ¿Un piso más?: Ampliar la altura de tu casa será de lo más sencillo. El sistema controla de forma inteligente los módulos apilados sabiendo dónde deben quedar. Y, eso sí, deberás conectarlos con escaleras...


› Una casa de postal: Embellecer la fachada de tu casa ya dependerá de ti con el estilo que te guste más: balcones, balaustradas, porches, ventanales, columnas... ¡Las posibilidades serán ilimitadas!

no sólo el movimiento y el lenguaje corporal será importante en este apartado, también que el personaje sea capaz de hacer varias cosas a la vez –la multitarea– y un desarrollo natural de sus aspiraciones.

El segundo pilar es la profundidad emocional. Ahora tus personajes de «Los Sims 4» serán más expresivos, quizá de un modo desaforado. Tanto en su rostro como en su forma de moverse, caminar, hacer aspavientos y visajes... Hasta 15 emciones distintas es capaz de reflejar el Sim en el estado actual de desarrollo del juego. Y como ya hemos comentado, la elección de la ropa, la decoración... todo influirá en el personaje, y podrás desarrollarlo de forma natural, pudiendo incluso llegar a desarrollar un Sim sociópata.

Ray insiste en el apartado de las herramientas de edición, ya mencionadas por Rachel Franklin, como la tercera pata que sustenta el cimiento emocional del Sim en «Los Sims 4». Y es que la interrelación de todos los elementos es clave en el objetivo de alcanzar esa vida virtual para el personaje. El propio aspecto físico del Sim lo definirá en el lado emocional. ¿Sims con complejos por estar muy gordos o muy delgados? Lo que parece insinuar Ray va por ahí, aunque, finalmente, llegado al último pilar de la creatividad del juego, es donde se encierra todo: los cambios en la jugabilidad.

Las relaciones con otros personajes, la elección de las carreras profesionales, las habilidades desarrolladas, los amoríos, las ambiciones, nuevas maneras de morir, enfermedades –incluso mentales–... todo eso se reflejará también en ciertos instrumentos especiales que los Sims –y tú– podrán manejar de distintas maneras para alcanzar sus propios objetivos. Entre estos objetos tan pintorescos y que modificarán la conducta de los Sims encontrarás desde una planta carnívora –con cabeza de vaca, ahí es nada– a una muñeca vudú, o una máquina capaz de... ¡destilar emociones del Sim y guardarlas en un frasco! Con ellas, podrás cambiar conductas de otros personajes y modificar su desarrollo...

Cerrando el círculo

Ryan Vaughan, productor del juego, nos lleva a recorrer todos los departamentos de Maxis para charlar brevemente con los jefes de cada uno. Hablamos con Goopy Rossi, el jefe de los animadores, y de cómo

LAS BASES DEL DISEÑO DE LA NUEVA GENERACIÓN

¿Es la moda un ejemplo de cómo se siente un Sim? Bueno, ¿no nos pasa a nosotros lo mismo? Las cuatro grandes áreas en que el diseño de «Los Sims 4» se moverá: indumentario, decoración doméstica, objetos y escenarios urbanos, representan no sólo un nuevo estilo de "vida" para tus Sims, sino que influirán –en un doble sentido– en las emociones y estados de ánimo de tus personajes, así que ya sabes, ten en cuenta que los Sims serán más inteligentes y sensibles para todo.



Ropa y moda: la elección de la indumentaria es fundamental para un Sim. Las enormes opciones que Maxis está creando en cuanto a todo tipo de ropa son abrumadores. Las variaciones de cada elemento, además, son otro aspecto que el departamento de diseño está trabajando de forma impecable. Hasta una sencilla gorra podrá decir cómo es tu Sim.

Escoge tu estilo doméstico: ¿Define el entorno al Sim o el Sim decide cómo es su casa? Hay un poco de todo, porque la interrelación entre el entorno del personaje y su estado emocional será total. Cada pequeño detalle definirá a tu Sim, no sólo las habilidades que hagas que desarrolle, sino todo lo que le rodea.

Objetos especiales: ¿Cómo se puede modificar el comportamiento de un Sim sin que se entere? Tal vez... con un muñeco vudú. ¿Por qué no? o podemos hacerle beber un destilado muy especial, de emociones de otros personajes. Si el entorno define al Sim, con algunos objetos especiales ya será algo increíble.

Búscate un bonito barrio: Si las relaciones "interSim" son clave en el desarrollo emocional del personaje en «Los Sims 4», el primer punto de interacción está en tus vecinos. El barrio, también, define al personaje y viceversa, y no conseguirás un Sim igual si vive en un lugar o en otro. Las variaciones sobre los escenarios en que se mueven los Sim serán numerosas y todas espectaculares.

CON EL EDITOR DE CASAS PODRÁS ESTIRAR, LEVANTAR, COLOCAR Y DISEÑAR MODULOS CON LIBERTAD

estuvieron estudiando vídeos de comportamiento grupal de la propia gente del estudio mientras se tomaban unas cervezas relajadamente e interactuaban, para repetir esos patrones en el juego, así como la manera de iniciar una charla o abrir un hueco a un recién llegado.

También hablamos con Robi Kauker, el productor del audio –música y efectos– y de cómo las múltiples emociones de los personajes han de transmitirse a través del audio y viceversa, como las canciones puede animar o deprimir al Sim. Grant Rodiek nos hace una demostración, precisamente, con la música, la pintura y otros elementos artísticos para ver cómo según el Sim, los efectos de las mismas acciones son completamente diferentes. Cada Sim es un mundo.

Vemos el CAS con Jill Johnson, que nos cuenta muchos de sus detalles y toda la tecnología que tiene detrás. El Build, con Aaron Houts, que nos hace una demostración de construir una mansión en diez minutos, y finalmente Albert Truong nos desvela los secretos del diseño de moda, escenarios y elementos decorativos para «Los Sims 4».

Sí, hay vida tras «Los Sims 3» y será virtual... y muy real. **A.P.R.**



¿Lograrás enamorarla con tus habilidades musicales? Los deseos y ambiciones de tus personajes serán más complejos y sofisticados.

El estado de ánimo influye. ¡Ese pobre no puede con su alma! La misma actividad desarrollada por distintos personajes tendrá resultados diferentes.

LA RESPONSABILIDAD DE LA NUEVA ERA

La presentación de las novedades de «Los Sims 4» nos llevó en nuestra visita a Maxis por todos los departamentos del estudio –música, animación, diseño...–, pero los grandes responsables del proyecto fueron los que nos contaron los principales objetivos y novedades del juego, de izquierda a derecha: Rachel Franklin, productora ejecutiva; Lindsay Pearson, Productora; Ray Mazza, director creativo y Ryan Vaughan, productor.

JUEGO DEL MES micromanía

ERASE THE TRUTH.

¡No estamos solos en el universo!

The Bureau XCOM Declassified

Tantas ganas de encontrar vida en el universo para esto. Era lógico: ¡no atraviesas la galaxia para decir hola! En fin, habrá que echarse un cigarrito antes del combate....



FICHA TÉCNICA
- Género: Acción táctica
- Idioma: Español
- Estudio/Compañía: 2K Marin/2K Games
- Distribuidor: Take Two ▶ Nº de DVDs: 1
- Lanzamiento: Ya disponible ▶ PVP Rec.: 49,99€
- Web: *www.thebureau-game.com/es* Diseño y contenidos basados en el propio juego. Interesante

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Capítulos: 7
- Tipos de arma: De fuego, láser y plasma.
- Mejoras: 10 niveles (Carter), 5 niveles (agentes)
- Multijugador: No

ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core 2 a 2.4 GHz/ Athlon X2 a 2.7 GHz
- RAM: 2 GB
- Espacio en disco: 12 GB
- Tarjeta 3D: Radeon HD3870, GeForce 8800 GT
- Conexión: ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 8 GB
- Espacio en disco: 12 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
- Conexión: ADSL



El modo de enfoque de batalla también te sirve para localizar algunos puntos de interés en ciertas misiones, no sólo para ordenar.



¡Agente herido! Si cae uno de tus hombres -¡o tú mismo!- tienes que reanimarlo inmediatamente, o se desangrará y morirá.



¡Pero que feos son! Sí, ellos piensan lo mismo de ti, pero los datos que te da el infiltrado te ayudarán a avanzar en tus objetivos.



¡Así se combate al invasor alienígena! «The Bureau» desarrolla su acción táctica combinando el poder de las habilidades de tus hombres y la tecnología robadas a los invasores. ¡Dirige a tus chicos y a ellos!



¡Arriba, que así te disparamos mejor! Algunos poderes son realmente útiles, pero también muy divertidos. Hacer levitar al enemigo y prácticar el tiro al pato es de lo más entretenido que hay.

LA ESENCIA DE «XCOM» SE ENFOCA DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ACCIÓN TÁCTICA EN TIEMPO REAL

El primer anuncio de cómo iba a ser «XCOM» –así, sin más– cuando se presentó en el E3 de hace tres años, dejó a todo el mundo perplejo e intrigado. La legendaria serie de PC iba a volver, pero no como juego de estrategia, sino de acción táctica. ¿Qué era aquello? La estrategia de 2K, sin embargo, se fue aclarando poco a poco. La marca se iba a distribuir en la vuelta de la estrategia en «Enemy Unknown» y el cambio de enfoque y género sobre la misma idea de lo que luego se iba a llamar «The Bureau». Y ya, tras haberlo jugado a fondo, no podemos menos que estar contentísimos del "experimento". «The Bureau» consigue brillantemente pasar a la acción táctica la idea y la historia originales, así como la ambientación, aportando además su granito de arena al llevar la trama a sus comienzos, a la década de 1960, cuando nació XCOM y se inició la invasión.

Quizá su estructura narrativa es lo menos logrado, ofrece diálogos algo forzados y el doblaje no es brillante, también, en parte, debido a ello, pero el guión da giros de lo más interesante hacia el último tercio del juego que, por supuesto, no te vamos a "espoilear". Pero, en todo caso, «The Bureau» es un juego sensacional.

William Carter al mando

William Carter es un agente del FBI que va a hacer una entrega especial al alto mando militar, cuando, de repente, y sin saber qué está pasando, todo a su alrededor se desmorona,

LA REFERENCIA

XCOM Enemy Unknown

- Ambos se sitúan en el mismo universo de juego, pero en distintas épocas.
- «Enemy Unknown» es un juego de estrategia por turnos, y «The Bureau» es acción táctica en tiempo real.
- «The Bureau» es un juego individual mientras que «Enemy Unknown» ofrece modos multijugador.



MODO BATALLA: USA LA CABEZA



El Battle Focus Mode, o Modo de Batalla, para abreviar, es la madre del cordero en «The Bureau». La acción sigue en tiempo real pero muy ralentizada, identifica enemigos en pantalla, permite dar órdenes a tus hombres y marcar secuencias de acciones, sólo con la selección de unos iconos.

Las habilidades tardan unos segundos en recargarse, así que coloca a tus hombres a cubierto, aunque hay que reconocer que la IA lo hace de maravilla.



¡Este es demasiado gordo, todos contra él! Los mutones que ya vimos en «Enemy Unknown» vuelven en «The Bureau», pero no los recordábamos tan gordos ni destructivos. ¡Dan miedo!





Vas a llegar donde no te imaginas... Ni más ni menos que al planeta de los invasores. Pero no te vamos a decir cómo. ¡Descúbrelo!

¿PUEDES CON TODOS?

- **Misiones de agentes.** Estas misiones sólo se pueden llevar a cabo enviando agentes de forma autónoma. Debes seleccionarlos en función de su nivel de experiencia.

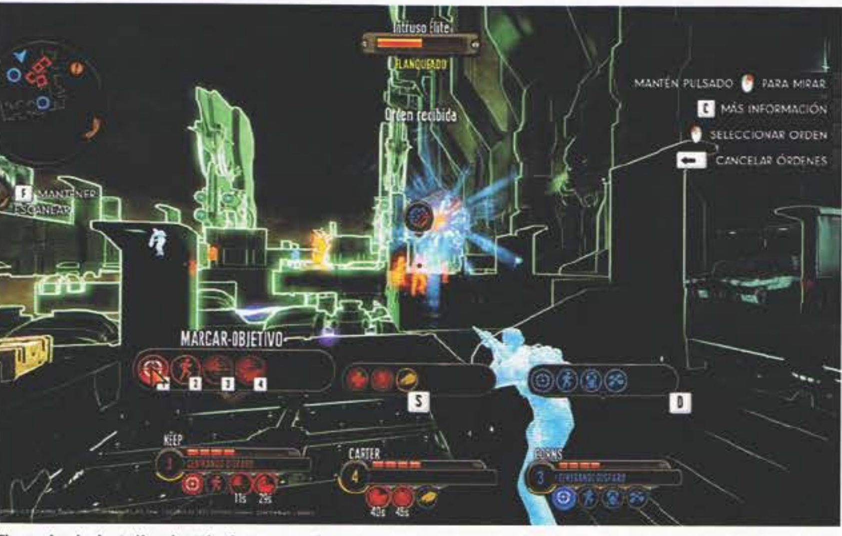


- **Noticias.** No son misiones. Sólo sirven para ambientar y proporcionar datos del desarrollo de la guerra secreta contra los invasores. No te preocupes de ellas lo más mínimo.



- **Misiones secundarias y de trama principal.** Las primeras son importantes de cumplir para adquirir experiencia y desbloquear habilidades de nivel. Las segundas son clave.





El modo de batalla -battle focus mode- es esencial para combinar las fuerzas de tu equipo. Pero ojo, algunas habilidades exigen marcar posiciones y a veces los obstáculos te van a volver un poco loco.



empieza un ataque que no se sabe de donde viene y le disparan. Al despertar, tras haber sobrevivido milagrosamente –un hecho relevante en la trama, por cierto– se encuentra con lo imposible: ¡estamos siendo invadidos por extraterrestres!

En cuanto a su guión, la feliz idea de llevar la acción a 1962, y ofrecer una estética inaudita, mezclando el futurismo y ciencia ficción de «XCOM» con el estilo sesentero que parece sacado de series como "Mad Men", donde también todos, sí, fuman a todas horas como carreteros, es un punto a favor de 2K Marin, pero además es que la dirección artística es genial y logra una sinergia perfecta entre estilos que aparentemente serían incompatibles.

LA INTENSIDAD DE LOS COMBATES ES TOTAL, Y EL "MODO DE BATALLA" ES SENSACIONAL EN SU DISEÑO

Cuando empieza la acción y, como Carter, asumes el control, es cuando «The Bureau» comienza a mostrar sus enormes virtudes y sus defectos.

Acción total

Las primeras son más abundantes, sin duda, pero los segundos están ahí. Lo primero que ves es que el juego tarda en arrancar y mostrar todo su potencial. Hasta que no pasa la primera hora larga de juego no le empiezas a sacar todo lo que lleva dentro, algo que explota definitivamente a la mitad del juego.

Como juego de acción táctica en tiempo real, en tercera persona y viniendo de donde viene, «The Bureau» solventa maravillosamente la papeleta de la jugabilidad. El uso de coberturas es una constante –y muy importante–, pero lo es mucho más la coordinación y asignación de órdenes a tus hombres –Carter dirige a dos agentes más en cada misión–. Ahí se ve todo el potencial del Modo de Batalla, cuando la acción se ralentiza y los iconos de poderes y habilidades de cada agente aparecen en pantalla. Situar a tus hombres, estar pendiente de sanarlos si caen, localizar a los enemigos, marcar objetivos, usar armas especializadas... Todo ha de hacerse rápido y de forma preci-



El Titan sólo aparece una vez, pero te las hace pasar canutas. El combate contra este ingenio mecánico -o lo que sea- te obliga a usar las coberturas como nunca. ¡No te despistes ni un segundo!



¡Este es aún más grande! Si los mutones te parecían enormes, los Sectopodos son ya la pera. Eso sí, ten en cuenta que son mecánicos y están blindados. Habrá que usar el armamento adecuado...

sa. Y los resultados son espectaculares, con batallas que se resuelven en segundos y otras que exigen estar constantemente replanteando la estrategia. Los enemigos son duros, la acción sensacional y los obstáculos... muy puñeteros.

A cubierto y en su sitio

La colocación de torretas, drones o asignación de posiciones, exige que sitúes con un cursor en el terreno la marca. Y ahí, aunque funciona bien, es cuando a veces te desesperas al tener que moverte entre ostáculos físicos. Tiene sentido, pero no deja de ser irritante a veces, en medio del fragor de la batalla.

Lo que sí es sensacional es cómo avanza todo de la mitad de juego al final. Un final en el que las cosas pegan un giro total, sobre todo desde que pasas la puerta al planeta invasor y... no, no, mejor ¡descúbrelo tú!

«The Bureau» es un juego sensacional y por momentos genial, pero se hace corto. Apenas 15 horas que dejan cabos sueltos en la trama y en el potencial de las misiones. ¿Se resolverá todo con un DLC? A.C.G.

CREA EL EQUIPO PERFECTO

Desarrollar las habilidades de tu equipo es vital para enfrentarte a los enemigos más duros. ¡Ten todo esto en cuenta!



¿Cómo funcionan? Las habilidades que vas desbloqueando te dan una pequeña descripción antes de activarlas, y luego te muestran sus efectos en vídeos al estilo de «BioShock».



El líder también mejora. Carter, como jefe de equipo, sube más niveles de experiencia, puede usar más armas y tiene habilidades que otros agentes no pueden desboquear ni aprender.



Agentes personalizados. Además de definir su especialización y habilidades, puedes personalizar todo en tus agentes, desde el nombre hasta su indumentaria. ¿Qué se te está ocurriendo?...



Elige bien a tus hombres. Para cada misión conviene que lleves un equipo equilibrado. Es recomendable usar agentes de distintas especializaciones y poderes, lo que se puede ver gráficamente.



¿Ingeniero, comando?... Sobre todo, la especialización del agente limita sus opciones en el uso de armas y desarrollo de habilidades especiales. El único polivalente es Carter. Tenlo en cuenta.



¿Qué opción desbloquear? Las habilidades que vas aprendiendo te permiten dos opciones en algunos niveles. Elige con cuidado, porque definirán tu estilo de juego en los combates posteriores.

nuestra opinión

LA INVASIÓN ALIENÍGENA EMPEZÓ EN LOS 60. Descubre los orígenes de XCOM y combate al invasor alien, en un juego de acción táctica en tercera persona.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●●
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- La dirección artística es una maravilla, sobre todo cuando empieza el contraste entre la estética de los 60 y el futurismo alienígena.
- El diseño del modo de batalla táctica es genial.
- Los combates son intensos y la combinación de las habilidades a veces es sorprendente.

Lo que no nos gusta

- Le cuesta arrancar. Es lento en las dos primeras horas de juego por ir demasiado paso a paso.
- En el modo de batalla te desesperas a veces al intentar marcar posiciones entre obstáculos.
- Los diálogos y el doblaje solo cumplen.

Modo individual

¡La invasión alienígena que estabas esperando! 2K Marin se las ha apañado de maravilla para adaptar la esencia estratégica de «XCOM» a un género diferente, la acción táctica en tiempo real. Es intenso, divertido, variado y se hace corto, aunque no lo sea. Sí, podía haber pulido algunos detalles, pero es divertidísimo y, por momentos, genial.

La nota

92

ALTERNATIVAS

Spec Ops. The Line

Una acción táctica más directa y realista, en el que las órdenes se dan al vuelo a tus hombres.

▶ Más inf. MM 211 ▶ Nota: 92

Dishonored

Vas solo y es una acción más directa, pero también combinas poderes con armas.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 99

¡El presidente te necesita!

Saints Row IV

El día que esperábamos ha llegado...¡los Saints han vuelto! El problema es que el espíritu gangsta ya no es lo mismo si el enemigo viene de otro planeta... ¡Invasión!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Compañía:** Volition/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 49,99 €
- **Web:** *www.saintsrow.com/es* Información, actividades, comunidad... una interesante visita.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Distritos de la simulación:** 4
- **Armas simultáneas:** 8
- **Actividades:** 32
- **Objetivos:** 77
- **Tiendas:** 34
- **Refugios:** 10
- **Multijugador:** cooperativo

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Quad 6600, Athlon II X3 (DX10, Win Vista)
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 5800
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5 2500K
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Algunos eventos especiales te dan puntos y experiencia. Tú búscalos por el mapa y actívalos. Generalmente... ¡hay que destruir!



¡Saaaaaalta! Cuando tus poderes se empiezan a desarrollar esto es lo más normalito que puedes hacer. A partir de aquí... ¡ni te imaginas!



¡Momentazo Matrix! «Saints Row 4» se toma todo a chufla, como el momento en que vuelves al "mundo real", escapando en tu nave.



Los Saints están de vuelta en un juego de acción donde tu objetivo es increíblemente noble: salvar a la humanidad. Aunque para ello tengas que hacer absolutas barbaridades por el camino.



Todo tipo de vehículos a tu disposición. La enorme cantidad de coches, motos, velocípedos y hasta vehículos alienígenas te dejará pasmado. Y puedes almacenar todos en tu particular garaje...

LA ACCIÓN SALVAJE EN UN MUNDO ABIERTO, HACIENDO TODO TIPO DE BARBARIDADES, ES SU ESENCIA

Si has visto "Independence Day" seguro que recuerdas que el mismísimo presidente de los EE.UU. se convertía en el héroe capaz de salvar a su país y a todo el planeta de los invasores alienígenas, así que si te contamos que justo ese es el punto de partida del guión de «Saints Row IV», no te parecerá tan original, ni innovador. Pero la realidad es muy distinta, porque el presidente de "Independence Day"... ¡era un moñas! Para empezar, no era parte de los Saints. Para continuar, sólo usaba un maldito caza. Y, además, no tenía ni un solo superpoder. Pero... ¿qué clase de presidente de los Estados Unidos es ese? Por suerte, en «Saints Row IV» tienes justo lo contrario: un tipo duro, pero elegante y con clase, y que... no, hombre, no, que es broma. Ni clase ni nada, aquí lo que cuenta es hacer el cabra y el bestiajo por el mundo de juego, pegar saltos, robar coches, disparar a todo lo que se mueva y no dejar títere con cabeza. Y no, no es violencia gratuita, porque el mundo de juego de «Saints Row IV» es como Matrix: una simulación informática.

Sandbox a lo bruto

Cuando «GTA» puso de moda los mundos abiertos de juego, unos cuantos títulos intentaron seguirle la estela, pero la mayoría han sido flor de un día. «Saints Row» parecía que iba a contarse entre ellos, pero ha sido capaz de reinventarse a sí mismo entrega tras entrega. Y, en vez de tomarse en serio a sí mismo, ha

LA REFERENCIA

Prototype 2

- **Ambos son juegos de acción en mundos abiertos.** Pero «Prototype 2» es más "serio" en su guión.
- **Las mutaciones genéticas** definen las habilidades de «Prototype 2», y los poderes virtuales en «Saints Row 4».
- **La variedad de acciones** es mayor en «Saints Row IV», de largo.x



LOS PODERES DEL PRESIDENTE



¿Cómo puedes crear a un presidente todopoderoso capaz de acabar él solito con una invasión alienígena? La clave de todo está en el desbloqueo y desarrollo de las habilidades y poderes especiales del protagonista. No tiene especial misterio: busca actividades en el mapa, supera misiones, acumula experiencia y ve abriendo nuevos poderes. Bueno, no sólo poderes, también armas, mejoras, etc.



¡MIra quien ha vuelto! «Saints Row IV», como es lógico, trae de vuelta a personajes conocidos de entregas anteriores –especialmente de la tercera parte–. Pero tú, haz lo tuyo y dedícate a masacrar.





Acción y más acción. Ya sea a base de disparar, pelear, robar coches, conducirlos a toda pastilla o atropellar, la intensidad es total.

DESPARRAME VIRTUAL

La mayor parte de la acción de «Saints Row IV» transcurre en una simulación virtual. Algo así como Matrix, pero más desparramado. Y en ella opuedes hacer... ¡de todo!



Elige lo que quieras. Como bien "sandbox", «Saints Row IV» es, ante todo, oferta. A partir de todas sus opciones, podrás elegir con libertad qué hacer y cuándo. La cosa es hacer el cabra...



Una simulación muy real, a veces. La mayor parte de la acción se desarrolla en una simulación a lo Matrix, de ahí tus poderes. El mundo es lo bastante grande para echarle muuuchas horas.



Hay que acabar con los aliens como sea. Armas, golpes, poderes especiales, patadas... ¡lo que sea! Da igual cómo lo hagas, lo importante es que lo hagas. Hay algunos eventos que consisten sólo en eso.

«SAINTS ROW IV» ES PURA DIVERSIÓN, AUNQUE TIENDE A SER ALGO REPETITIVO A LA LARGA

apostado por el humor, el desparrame y en ofrecer una jugabilidad sencilla, pero sólida, mucha variedad y posibilidades casi ilimitadas de hacer salvajadas. Y «Saints Row IV» supera, de largo, todas las barrabasadas que has visto antes.

Todo parte, ya lo sabes, de una invasión alienígena a la Tierra justo cuando los Saints se han hecho con el poder –democráticamente, hombre– del gobierno de la nación más poderosa del planeta, los EE.UU.

Como presidente, tras intentar rechazar a base de tiros y mamporros a los aliens en plena Casa Blanca, y de enfrentarte a su mismísimo emperador, tras una pelea pierdes el sentido y apareces en... ¿una serie de TV de los años 50? ¿Qué está pasando aquí? Pues nada más y nada menos que se están poniendo los cimientos de lo que va a pasar después. Resulta que el emperador alien te ha metido en una simulación informática de la que debes escapar. ¿Te suena? Un poco Matrix, sí.

Logras salir al mundo real –bueno, te rescatan y te pones a pegar tiros en pelota picada– sólo para ver cómo tu archienemigo vaporiza de un plumazo el planeta entero. Y ahora, ¿qué? 7000 millones de muertos y sólo los Saints en sobreviven. ¿Qué esperanza hay? La esperanza es volver a la simulación, empezar a controlarla y hacer que se vuelva en contra de los alienígenas y, horas de juego más tarde, descubres que no todo es lo que parece y que el tejido espacio temporal encierra muchos secretos que pueden revocar lo que se hizo antes. ¿Lioso? No, es todo muy sencillo. Y, mientras tanto, te dedicas a disparar, a hacer el bestia, a correr, a robar, a disparar, a desarrollar poderes especiales, a conducir, a comprar ropa molona, a saltar, a reunir una colección de coches que lo flipas y, en general, a desparramar por un mundo abierto plagado de misiones –unas principales, muchas





«Saints Row IV» se ríe de todo. Sí, también de la historia de los juegos. Que al principio del juego se dispare la alarma por la invasión alienígena y los combatas al estilo «Space Invaders»... ¡es un puntazo!



¡Vaya pedazo de mostrenco! De vez en cuando alguna de las misiones concluye con el enfrentamiento con un jefecillo final. No son especialmente complicados, sólo tienes que descubrir sus puntos débiles.

JUGAR A TU AIRE ES LO PRIMERO

Como es habitual en «Saints Row», la personalización extrema es un puntal del diseño. Pon a tu gusto al modelo del protagonista, las armas, la indumentaria y lo que



No es el presidente, es... ¡tu presidente! El editor de personajes te da la bienvenida a la hora de personalizar al protagonista de «Saints Row IV». Desde la segunda entrega, un clásico en la serie.

Estas armas se diseñan... en pos de la ciencia. Los comienzos de la personalización del arsenal son discretos, pero en cuanto empiezan a abrirse las posibilidades... ¡alucinas con lo que puedes hacer!



Un presidente con estilo, o sin él. Las tiendas diseminadas por el mundo de juego te permitirán comprar vestuario y complementos para ser un tipo elegante o el más hortera del universo. ¡Tú decides cómo ser!

Y no sólo para ti. Puedes personalizar hasta el estilo de tus asesores Saints. La lucha contra el invasor alien no será fácil, pero si puedes tocarle las narices con estilo, por lo menos te echarás unas risas...



secundarias– y enemigos y secundarios a los que dar la del pulpo porque sí. Porque puedes. Y ya está. Acción, diversión y libertad. ¿Qué más necesitas, amigo?

No todo es perfecto

Como todos los juegos de este tipo –o casi, claro, que siempre hay excepciones–, no todo es brillante en «Saints Row IV». Lo repetitivo de algunas misiones secundarias, por otra parte necesarias para acumular experiencia y desbloquear habilidades y poderes, roza lo cansino peligrosamente.

También es bastante exigente en cuanto a requisitos mínimos y en el plano del multijugador cooperativo, la verdad es que es muy divertido, pero no tan diferente de jugarlo en solitario. No son defectos per se, pero vamos, si eres completista y te va el rollo destroyer te lo pasarás en grande, pero si buscas algo más que desparrame y buscas un regreso del espíritu gangsta que tenía la saga inicialmente, no lo vas a encontrar. A.C.G.

ALTERNATIVAS

GTA IV

La quintaesencia del juego de acción en un mundo abierto. Ya tiene sus años, pero es genial.

▶ Más inf. MM 169 ▶ Nota: 96

Skyrim

Aunque aquí el rol es más relevante, el mundo de «Skyrim» es aún más fascinante.

▶ Más inf. MM 203 ▶ Nota: 98

nuestra opinión

ACABA CON LA INVASIÓN, PRESIDENTE. Métete en la piel del presidente de los EE.UU. y usa la violencia más disparatada para acabar con unos alienígenas invasores.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- Se trata de hacer el cabra, y eso lo borda. No tienes límites cuando estás en el mundo virtual.
- Variado, exagerado, jugable, salvaje... el mundo de juego y las opciones son casi ilimitadas.
- La curva de desarrollo de habilidades está muy bien calibrada. En nada empiezas a mejorar.

Lo que no nos gusta

- La pérdida casi total del espíritu gangsta. Sigue siendo divertido, pero es otra cosa...
- Debería estar doblado también en español, pero se han quedado sólo con los textos.
- Tiende a hacerse repetitivo.

Modo individual

Divertido, exagerado, desparramado. **Su esencia es la diversión y hacer el animal. Las misiones son surrealistas y entretenidas.**

La nota **86**

Modo multijugador

Más divertido con un amigo. **No aporta a la acción más que tener a un amigo dando mamporros contigo, pero es divertido.**


La nota **88**

¡Líbrate de tus demonios en PC!

Castlevania Lord of Shadows. Ultimate Edition

Sí, los demonios ya venían incordiando lo suyo, pero que le toquen a uno la parienta... Eso lo van a pagar caro, ¿eh Gabriel? ¡Con la Hermandad de la Luz se han topado!

LA REFERENCIA



Tomb Raider

- El reciente reboot de «Tomb Raider» es un juego mucho más avanzado.
- «Castlevania» es una fantasía medieval y «Tomb Raider» es realista y se ambienta en la actualidad.
- Ambos juegos alternan puzles con acción en tercera persona.

Sería facilón recurrir a eso de que "nunca es tarde si la dicha es buena" y, además, erróneo. Sin embargo, el manejo de los plazos -uno de esos insondables arcanos para muchos de nosotros- puede resultar un aspecto crítico en la presentación de un videojuego. La cuestión es que, aunque podíamos sospechar que este momento llegaría, no hemos estado esperando tres años esta versión.

Al contrario, el anuncio de «Castlevania: Lords of Shadow» para PC -en los días del E3- ha sido una sorpresa muy reciente. Y, tal como viene, muy grata. MercurySteam y Konami no sólo han realizado una adaptación sólida, sino que han procurado que su lanzamiento tuviera sentido en PC a día de hoy, con extras y mejoras.

Más y mejor en PC

«Castlevania» incorpora una tecnología que, con algunos ajustes, se sirve de la potencia de proceso de un PC actual, con soporte para resolución FullHD, así como la integración de funciones de Steam Cloud y Big Picture. Además, han reunido todo el contenido descargable de «Castlevania» y lo han incluido, gratuitamente, en la versión de PC. Y dicho esto, ¿qué te encuentras cuando lo instalas? Una escena cinemática te presenta a un caballero, el protagonista. ¿Quién es y qué pinta allí?

Prestando atención a las cinemáticas -lo que no cuesta trabajo porque están muy bien diseñadas- la identidad de tu personaje, sus motivaciones y tus opciones para descubrir

ENFRÉNTATE A ENIGMAS Y DEMONIOS EN UN LARGO CAMINO PARA SALVAR EL ALMA DE TU MUJER

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** MercurySteam / Konami
- **Distribuidor:** Steam (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 24,99€
- **Web:** *www.konami-castlevania.com* La web oficial está en Inglés y ofrece pocos datos.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego:** 1 (aventura)
- **Progreso del personaje:** Sí (armas y habilidades)
- **Enemigos:** 45 tipos diferentes
- **Niveles:** 50
- **Extras DLC:** Reverie y Resurrection

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7-2770K
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560 Ti (1 GB)
- **Conexión:** ADSL 10 MBps
- **Periférico:** Xbox 360 Controller for Windows

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Intel Core 2 Duo 2,4 GHz o Athlon/Phenom equivalente
- **RAM:** 1 GB
- **GPU:** Compatible con DirectX 9 y con 512 MB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Conexión:** ADSL para su activación en Steam

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Quad Core, Athlon 64 X2 Dual Core 5600+
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 15 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 11 con 1 GB
- **Conexión:** ADSL
- **Periférico:** Gamepad con 2 sticks


Eso de las cámaras fijas lo teníamos casi olvidado, pero aquí es un elemento narrativo y permite una gran variedad escenas y desafíos.


«Castlevania» hace gran uso de escenas cinemáticas que además de darte sustos, te descubren pistas y claves.


Los combates difieren si te enfrentas a hordas, a duros esbirros o a titanes. Descubrir a qué ataques son vulnerables es bastante intuitivo.


Echa mano de tu cruz de combate y emprende un viaje épico que te descubrirá una trama bien contada, con una acertada cadencia de acontecimientos, luchas, enigmas y jefes de final de fase.


Derrotar a titanes tan descomunales como éste requiere una táctica específica y aquí, además, la inestimable ayuda de un cofrade de hermandad. Bueno, la verdad es que llega cuando ya casi has vencido...

el juego se van desvelando poco a poco, y todo cobra sentido.

Aventura y venganza

Eres Gabriel Belmont, un caballero de la Hermandad de la Luz, consagrado a combatir las fuerzas del mal, pero con el objetivo de salvar el alma arrebatada de tu esposa. Puede que la historia sea muy tópica, pero la narración y el proceso de descubrir el juego y su desarollo es perfecto. Un grandísimo acierto, teniendo en cuenta la variedad de retos diferentes que te reserva «Castlevania» y, mientras tanto, tienes que hacerte con un sistema de control, eficaz y sencillo sí, pero al que no estarás habituado. Cuando empiezas a combatir, el juego te ayuda y pronto te enfrentas a tu primer Titán, descubres nuevas armas y objetos mágicos y exploras tus habilidades. Más adelante, combates, puzles y trama se van complicando, pero sin que tengas que perderte explorando por ahí para avanzar. «Castlevania», en definitiva, se desarrolla con un ritmo y calidad técnica notables, pero, sobre todo, con una jugabilidad bien equilibrada. ¡Bienvenido al PC! S.T.M.

ALTERNATIVAS

Devil May Cry

Acción sobrenatural en tercera persona con combos y armas fantásticas, pero en la actualidad.

▶ Más inf. MM 216 ▶ Nota: 96

Dark Souls

También es un juego de una fantasía medieval adaptado a PC, pero profundizando en el rol.

▶ Más inf. MM 212 ▶ Nota: 80

nuestra opinión

¡VENGANZA CONTRA LOS DEMONIOS!
Combate a las criaturas del mal que asolan tu mundo tras emprender la búsqueda de una reliquia con la que resucitar a tu esposa.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●●
- Jugabilidad ●●●●○○
- Dificultad ●●●●●○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ Excelente diseño de la acción, con una acertada sucesión de combates, narración y puzles.
- ↑ Emocionantes duelos contra enemigos de final de fase y cada uno, requiere tácticas distintas.
- ↑ La adaptación es impecable, aprovecha la potencia del PC en lo posible y añade dos DLC.

Lo que no nos gusta

- ↓ El sistema de control va bien con el teclado, pero puede requerir un gamepad para conseguir la agilidad para la que fue diseñado.
- ↓ Tratándose de un juego diseñado en España y con no pocos diálogos el doblaje se echa en falta.

Modo individual

La esperada adaptación de «Castlevania» ha resultado ser un juego genial, también en PC. Puede desorientarte un poco su guión algo críptico al principio y su sistema de control, extraño en PC. Pero enseguida te haces con él y la historia va cobrando sentido, mientras se suceden combates, cinemáticas, puzles y exploración.

La nota



El reino de las plataformas infinitas

Cloudberry Kingdom

Imagina que, como Sísifo, te tocara estar toda la eternidad haciendo lo mismo. Bob no sufre una maldición, pero, si quisiera, podría estar saltando... ¡para siempre!

LA REFERENCIA



Zack Zero

- El juego de Crocodile combina plataformas y acción mientras que «Cloudberry Kingdom» es pura habilidad plataformera.
- «Cloudberry Kingdom» ofrece multijugador para cuatro jugadores mientras «Zack Zero» sólo ofrece modo individual.

En tu opinión, ¿existe el juego infinito? La verdad es que depende de lo que entiendas con ese concepto. Pero, de alguna manera, «Cloudberry Kingdom» es un juego infinito. En cierto sentido. Desde una perspectiva peculiar. Llámalo como quieras, pero es posible considerarlo como tal. Y eso que, en esencia, es un juego de plataformas de los de toda la vida. Coge al personaje, controla su avance, haz que salte en el momento oportuno, evita obstáculos y amenazas y llega al final del mapa. Sencillo, ¿no? Pues, para que lo sepas, en «Cloudberry Kingdom» no hay nada sencillo. Lo puede parecer al principio, cuando los niveles de dificultad harían reírse a un niño de cuatro años –como diría Groucho, ¡que nos busquen uno!–, pero cuando la cosa aumenta te pueden entrar ganas de hacer con la gente de Pwnee lo que Homer suele hacerle a Bart en el cuello... No sabemos si nos explicamos...

La clave aleatoria

La esencia de «Cloudberry Kingdom» y su aspecto más innovador está en que todos los niveles de cada partida se generan de manera aleatoria. Dependierdo de la dificultad escogida –que también puede ser aleatoria–, del capítulo, de la fase de mapas, etc. los elementos básicos son unos u otros en cuanto a plataformas, trampas y demás, y su movilidad, igual, así como su disposición varía no sólo de un mapa a otro por completo sino de una partida a otra, y aparecen con una lógica interna

PLATAFORMAS CON ESCENARIOS DE DISEÑO ALEATORIO: ESA ES LA ESENCIA DEL JUEGO DE PWNEE

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- Género: Plataformas
- Idioma: Castellano (textos)
- Estudio/Compañía: Pwnee Studios
- Distribuidor: Ubisoft
- Nº de DVDs: descarga digital
- Lanzamiento: Ya disponible
- PVP Rec.: 9,99 €
- Web: www.pwnee.com

7



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- Modos de juego: Arcade (4), Historia (7 niveles), Libre
- Tipos de héroe: 12
- Ambientes: 6
- Multijugador: Sí (4 jugadores, cooperativo)

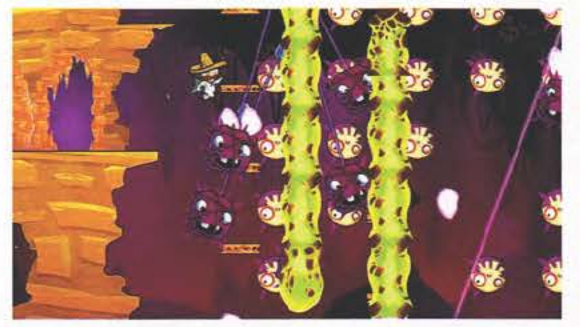
ANALIZADO EN
- CPU: Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- RAM: 4 GB, 8 GB, 16 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- Conexión: ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- CPU: Core 2 E4400 a 2 GHz, Athlon 64 X2 3800+ a 2 GHz
- RAM: 1 GB
- Espacio en disco: 750 MB
- Tarjeta 3D: 256 MB (shader 4.0)
- Conexión: ADSL (requiere activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- CPU: Core i5
- RAM: 4 GB
- Espacio en disco: 1 GB
- Tarjeta 3D: GeForce GTX 5xx
- Conexión: ADSL



La dificultad va del mínimo a la locura asboluta. Los primeros niveles y la dificultad más baja son casi insultantes. Pero luego...



¿Y ese sombrero mejicano? El aspecto de Bob es configurable manuelmente o aleatorio. Algunas combinaciones son la risa.



Nunca repites un nivel. ¡Nunca! La gran baza que vende «Cloudberry Kingdom» es la aleatoriedad del diseño de sus niveles.



¿Eres capaz de sobrevivir a infinitos peligros y plataformas? Si te gusta saltar sin parar y demostrar tu habilidad esquivando tooodo esto –¡y más!– seguro que «Cloudberry Kingdom» te va a encantar.



En algunos modos Bob se transforma en una nave espacial, y debe recorrer el nivel volando, no saltando. Una curiosa variación del concepto, pero al menos no dirás que no es variado.

que el generador de niveles del juego mantiene coherente para ser jugable. Sencillamente, la idea es genial. Y funciona. Y te lo pasas de miedo durante horas... Hasta que la dificultad se dispara y los mapas aparecen tan plagados de trampas y obstáculos que se vuelve injugable. Pero, hasta ese momento, es impecable.

También en compañía

«Cloudberry Kingdom» es un juego divertido, variado en sus opciones y está bien hecho. Y salvo la dificultad endiablada que aparece cuando quieres que la cosa se ponga interesante –quizá el salto entre niveles de dificultad es demasiado brutal– su otro punto flaco es que acaba haciéndose cansino. Y, sí, aunque parezca paradójico, repetitivo.

Aporta un aliciente poder jugar en modo cooperativo con tres amigos más y que baste con que uno consiga llegar al final del escenario para superarlo. Aunque la jugabilidad no varía un ápice, eso sí. Es sólo cuestión de que te echen una mano.

Como juego indie por un precio razonable está bien, pero tampoco es para tirar cohetes. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› Bastion

En cuanto a juegos indie de acción, rol y alguna que otra plataforma, es de lo mejorcito que hay.

▶ Más inf. MM 201 ▶ Nota: 85

› Trine 2

Plataformas y puzles pero con un diseño muy específico y pensado, para que te devanes los sesos..

▶ Más inf. MM 205 ▶ Nota: 96

nuestra opinión

SUPERA TODAS LAS PLATAFORMAS Y SALVA A LA PRINCESA. **Un plataformas de toda la vida con el aliciente de la aleatoriedad de sus mapas y escenarios.**

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○○
- › Sonido ●●●●●○○
- › Jugabilidad ●●●●●○○
- › Dificultad ●●●●●●●
- › Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ La aleatoriedad de los diseños de los escenarios funciona de manera excepcional.
- ↑ Hay una variedad notable para la configuración del protagonista y de los escenarios.
- ↑ La variedad de los modos de juego y la posibilidad de jugar en modo libre.
- ↑ La opción multijugador y el control con teclado.

Lo que no nos gusta

- ↓ La dificultad está muy desequilibrada según los niveles. Se dispara de forma desquiciante.
- ↓ Al final, aunque parezca mentira, te cansa.

Modo individual

¿Aguantarás hasta el final? La aleatoriedad de sus escenarios es un arma de doble filo. Es divertido, pero acaba cansando.

La nota **68**

Modo multijugador

Una ayudita no viene mal. Poder superar un nivel con que sólo llegue uno de los cuatro jugadores es una opción nada desdeñable...

La nota **70**

¡Acción para machos alfa!

Narco Terror

Tiros, violencia, olor a pólvora, explosiones, testosterona... ¡Ah, la vieja acción! Si las glorias viejunas de los 80 vuelven en el cine, ¿por qué no iba a pasar en los juegos?

LA REFERENCIA



Zack Zero

- La sencillez de la acción es la base de ambos, aunque «Zack Zero» usa también las plataformas como pilar de diseño.
- «Zack Zero» es un juego 100% para un jugador, mientras «Narco Terror» permite multijugador cooperativo.

Exudar testosterona a cada paso que se da no es algo que esté al alcance de cualquiera. Eso sí, las películas de acción del Hollywood de los 80 son expertas en vender al macho alfa, ahora recuperado –con muchas arrugas y algunos kilos de más– en ese revival surrealista y estrambótico de la gran pantalla que está representado a la perfección por la saga "Los Mercenarios" –Expendables– en los últimos años. En las que, no por casualidad, salen todos y cada uno de los héroes de acción de esas pelis ochenteras.

Y eso, justo eso, es «Narco Terror». Acción directa, básica, simple, pura. Es tirar para adelante, disparar, seguir corriendo, disparar más, lanzar alguna granada, seguir disparando y, por supuesto, matar a todo enemigo que se cruce en tu camino.

Los enemigso son muchos, interminables, surgen como moscas y su único interés es masacrarte. No se paran ante los obstáculos, no usan coberturas, no les interesa demostrar la estupenda IA que los guía. Sólo van a por ti, a cuchillo, disparando y no les importa morir. Es el hombre contra el ejército. El "One Man Army". El hombre contra la máquina. Es la esencia pura de la acción de los juegos arcade. Y es muy divertido.

Guerra contra la droga

La trama de «Narco Terror» es sencilla: eres un agente especial que ha de cargarse al cártel de la droga. Ya está. Lo que pasa es que la misión profesional se acaba convirtiendo

SI UNA PELI DE ACCIÓN DE LOS 80 DE STALLONE O CHUCK NORRIS FUERA UN JUEGO, SERÍA «NARCO TERROR»

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Rubicon/Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 9,99 €
- **Web:** *www.deepsilver.com*



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Misiones:** 12
- **Tipos de arma:** 6 (incluyendo granadas)
- **Multijugador:** Sí (cooperativo)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 4000, GeForce serie 8
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 2 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


¡Devolvedme a mi hija, malditos! ¿Qué hay mejor que la venganza para matar sin remordimientos? ¡Chuck Norris aprueba este juego!


¡Y que no paran de salir! Los enemigos de «Narco Terror» son como las cucarachas: ¡se reproducen y no sabes de donde salen!


¡Tragad plomo, malditos! Si te gusta disparar viendo los ojos del enemigo, la escopeta es tu arma ideal. Pero no desdeñes las demás.


¡Badabum! Otra explosion al canto, 10 muertos más, como mínimo. Acción simple, pura, directa, sencilla... «Narco Terror» es un canto al cine de acción de los años 80. Divertido y simple. Ya está.


¡Con la metralleta del camión es aún mejor! Sí, algunas armas fijas también se pondrán a tu alcance. Y te sacarán de más de un apuro cuando el enemigo ataque en plan horda. Una pistola no será bastante.

en venganza personal cuando lops narcos secuestran a tu hija. Así que si antes eras una máquina de matar, en ese momento enrta en plan berserker total.

La jugabilidad se ve potenciada por la recogida de power ups, munición, nuevas armas, granadas y otras herramientas similares para machacar al enemigo. Y, no, no hay piedad. Son malos. Son pérfidos. Les gusta matar y hacer daño. Es el juego perfecto para soltar adrenalina y pasar el rato. Y si lo haces con un amigo, mejor, porque «Narco Terror» permite la opción cooperativa con un colega que entre y salga de la acción cuando quiera sin interrumpir la partida.

«Narco Terror» no va a pasar a la historia del videojuego, desde luego, pero es honesto en su planteamiento. Da lo que promete, ni más más ni menos. Es sencillo, es divertido, es jugable, está bien hecho y hace que te lo pases bien durante un buen rato.

Si te gustan las pelis de acción de Stallone y compañía y eres de gatillo fácil, «Narco Terror» te lo hará pasar en grande, pero no pidas más. No lo hay. Ni lo necesitas. A.P.R.

Nuestra opinión

CONTRA EL CARTEL DEL NARCOTRAFICO.
Un hombre solo -o con un amigo- contra la industria de la droga, en busca de venganza. Acción, tiros y explosiones.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta
- Su simplicidad. Su pureza. Lo básico que es. Resulta perfecto para desestresarse.
- La variedad de armas es justa, pero suficiente. Todas cumplen, ninguna sobra.
- Que un amigo te eche una mano en cualquier momento en medio del fregado.

Lo que no nos gusta
- No tiene mucho más de lo que se ve. Vamos, que ni sorpresas ni giros de guión, ni nada de nada.
- Cansa, sí. Al final, es todo el rato lo mismo: dispara, corre, dispara, corre, dispara y que explote... Aunque, por ese precio, no pidas más.

Modo individual
Acción pura y dura.
Tan sencillo como divertido, aunque se haga repetitivo. Es directo y básico. Perfecto para descargar adrenalina.

La nota **75**

Modo multijugador
Pues... poco más o menos igual. La ayuda de un amigo viene bien, pero vamos, que no hay ninguna diferencia entre los modos.

La nota **77**



ALTERNATIVAS

Binary Domain
También ofrece acción cooperativa, aunque más vistosa visualmente y con más historia.
▶ Más inf. MM 209 ▶ Nota: 88

C. Juarez Gunslinger
Ambientado en el Oeste y en primera persona, pero igual de sencillo en su planteamiento.
▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 82

No todo tiempo pasado fue mejor...

Rise of the Triad

¡Ah, los juegos de la vieja escuela! Su acción directa, su sencillez, su diversión. Bueno, sí, pero, ¿no son un poco repetitivos? ¿Y sosos? No, todos no... pero éste sí.

LA REFERENCIA



COD Black Ops II

- La intensidad de la acción y un diseño impecable de las misiones en «Black Ops II» contrasta con lo ramplón de la campaña de «Rise of the Triad».
- En el multijugador, no hay color. «Black Ops II» es una lección magistral frente al manido multi de «Rise of the Triad».

La moda de los "remakes", de lo retro, de retomar ideas de sagas clásicas y ponerlas al día es algo que cada vez está más en boga. Hay casos, como el de «XCOM Enemy Unknown» que lo bordan, pero la nostalgia es peligrosa y no todo lo que huele a clásico merece volver a la vida. Por desgracia, y mira que nos sienta como un tiro, hemos de reconocer que el de «Rise of the Triad» es uno de esos casos. Hace 20 años, el juego de Apogee se salía en el género: era intenso, era surrealista, era original, divertido. Era un auténtico desparrame de juegio. Así que la idea de ponerlo al día nos sonaba tan bien que en cuanto apareció en Steam para su reserva, ahí pusimos nosotros la tarjeta de crédito. Y esperamos con ansiedad el momento de la descarga. Pero a veces, es mejor no dejarse dominar opor la nostalgia...

Disparar y disparar

La trama de este remake de «Rise of the Triad» es exactamente la misma que el original. Unos terroristas peligrosísimos han establecido su base en una isla en la costa de Estados Unidos y HUNT, una agencia secreta, manda a sus mejores hombres y mujeres para acabar con la amenaza. Puedes elegir ser uno de cinco posibles agentes –que, a la hora de la verdad, da lo mismo el que elijas– para entrar a saco en el cuartel general de los malos –sospechosamente ataviados al estilo nazi– y reventarlos a base de tiros. Eso es todo. Ni más ni menos. O sea, a disparar y sol-

CONVIÉRTETE EN AGENTE DE HUNT Y ACABA CON LA MALVADA TRIADA Y SUS FUERZAS A BASE DE TIROS

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** Interceptor/Apogee
- **Distribuidor:** Apogee
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP Rec.:** 13,99
- **Web:** www.riseofthetriad.net

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Episodios:** 4
- **Misiones:** 20
- **Tipos de arma:** 12
- **Multijugador:** Sí
- **Modos multijugador:** 3
- **Mapas multijugador:** 5

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2.4 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 3870, GeForce 8800 GT
- **Conexión:** ADSL (descarga)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 7 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



Sutil, lo que se dicre sutil, no es. Y no hablamos ya de la sangre y los cuerpos reventando. Sí, es una lave más grande que un arma...



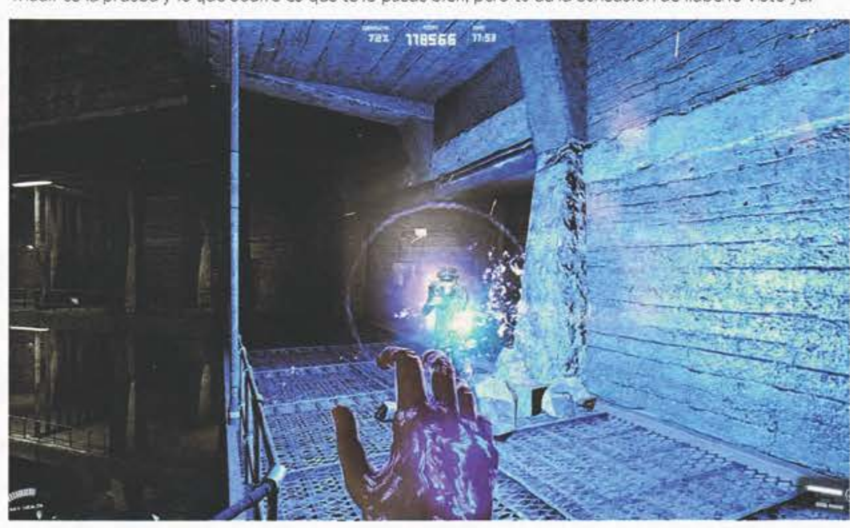
¿Qué pasa cuando un juego de acción desparramente de hace 20 años renace? «Rise of the Triad» es la prueba y lo que ocurre es que te lo pasas bien, pero te da la sensación de haberlo visto ya.



Los jefazos de la Triada son duros. Eso sí, a base de tiros e insistencia, hasta el jefe más correoso acaba cayendo.



Dispara, dispara y vuelve a disparar. Todo el misterio de este remake consiste en disparar y encontrar habitaciones secretas.



Sí, también hay armas raras. En el «Rise of the Triad» original todo el diseño era igual: armas de lo más desquiciado y surrealista que ahora tienen otros diseños, pero la esencia es la misma.

tar adrenalina a chorros y, de paso, dedicarte a buscar secretos en plan completista.

Plano, plano...

Las dos primeras horas de «Rise of the Triad» son entretenidas. Te ríes, te lo pasas bien, haces locuras pegando tiros... Lo malo es que las dos siguientes son lo mismo. Y las otras dos. Y... Sí, la nostalgia es lo que tiene, que es engañosa. De repente, ves que todos los años en que el género ha avanzado en diseño, a este "remake" le da igual. Bueno, se puede pensar que no es un problema tan grande si está bien hecho, pero es que en el plano técnico «Rise of the Triad» es mediocre tirando a malo. La variedad de escenarios es lo único que compensa el diseño de «Rise of the Triad», pero la verdad es que has de hacer un esfuerzo considerable para darle una oportunidad tras otra, porque quieres que te guste, porque lo jugaste hace 20 años y lo recordabas como algo divertido... Pero la realidad es tozuda.

«Rise of the Triad» es un juego de precio asequible, pero cómpralo sólo si, de verdad, sabes dónde te metes. Si no, te saldrá caro. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› Dishonored

Acción moderna y diseñada al milímetro, con libertad total. Una auténtica joya del género.

▶ Más inf. MM 213 ▶ Nota: 98

› The Bureau

La prueba de que ponerse al día y modernizarse no quiere decir sólo tener gráficos actuales.

▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 92

nuestra opinión

ACABA CON LOS MALOS COMO SEA. Hay que combatir a la Triada como agente del HUNT con todos los medios a tu alcance, es decir, muchas armas y disparando sin parar.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●○○○
- ›Sonido ●●●○○○
- ›Jugabilidad ●●●○○○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- La sensación de homenaje al original en el concepto inicial.
- Los secretos. Es divertido buscarlos.
- La variedad de armas es bastante loable.
- La inclusión de un editor para crear mapas.

Lo que no nos gusta

- Al principio es divertido, pero es muy simplón.
- Pese al motor Unreal, no es nada del otro mundo en gráficos, animaciones, IA ni en el control.
- La absurda velocidad. Los puntos de control colocados en lugares igual de absurdos.

Modo individual

Demasiado simple. A veces apetece disparar sin más, pero no con un diseño de acción tan absolutamente superado.

La nota **60**

Modo multijugador

Poco y no muy bueno. Los escasos modos, más que vistos, y cinco mapas, no es que den para muchas alegrías en el multijugador.



La gran lucha no pasa de moda

Mortal Kombat Komplete Edition

¿Cómo era?... ¡End him! No, espera... ¡Over him! No, tampoco... a ver, a ver, ¡si lo tenemos en la punta de la lengua! ¡After him! ¡Behind him! ¡Start him!... Ay, casi...

LA REFERENCIA



Super Street Fighter IV

- Ambos son juegos de luchas cuyas sagas son legendarias, y utilizan un diseño de jugabilidad 2D sobre personajes y escenarios 3D.
- El estilo de «SSF IV» es más de cómic y menos realista que «Mortal Kombat», que es también más salvaje y brutal.

El de la lucha es uno de los géneros menos "peceros", pues su propio concepto exige disponer de un mando de control muy concreto para sacarle el jugo. Y la vuelta de «Mortal Kombat» no es la excepción a la regla. Así que, antes de nada, asegúrate de que dispones de un buen pad en casa y conéctalo a tu PC. Y si no lo tienes, una de dos, o te buscas uno más rápido que los rayos de Raiden, o es que no te gusta la lucha y, por lo tanto, puedes dejar de leer ahora mismo. Pero si te gusta la lucha, eres fan de toda la vida del exagerado y algo grotesco espectáculo del combate de «Mortal Kombat» y, claro, tiene un buen pad en casa, ve haciendo hueco en tu disco duro porque la «Komplete Edition» te va a encantar más que lanzarle un rayo de hielo a Johnny Cage y dejar a ese chulito tieso en el aire antes de hacerle un fatality y destrozarlo.

Más y mejores tortas

De «Mortal Kombat Komplete Edition», en realidad, no hay mucho que contar, si ya conoces la serie. Sólo que es mejor que nunca, técnicamente y en cuanto a opciones, jugabilidad y brutalidad. Si no la conoces... ¿de dónde has salido, amigo?

«Mortal Kombat», como una de las series clásicas en la lucha, siempre se ha distinguido por su brutalidad y su aparente realismo, heredado de aquel punto diferenciador del juego original, cuyos personajes se basaban en sprites realizados a base de fotos de personas reales ataviados

UNA DE LAS SAGAS MÁS MÍTICAS DE LUCHA LLEGA POR FIN AL PC EN SU VERSIÓN MÁS "KOMPLETA"

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Lucha/Arcade
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/Compañía:** NetherRealm/High Voltage
- **Distribuidor:** Warner ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,99 €
- **Web:** *www.mortalkombat.com*

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Luchadores:** 32
- **Modos de juego:** 1 jugador: 4 (Kombate, Historia, Torre de los Retos, Entrenamiento)
- **Extras:** Kripta, Nekropolis
- **Multijugador:** Sí (hasta 4 jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce 8800 GTS
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 a 2.4 GHz, Athlon X2 a 2.8 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 8800 GTS, Radeon 3850
- **Conexión:** ADSL (Activación en Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



¡Ese Sub-Zero que te deja helado! Los combates entre algunos de los luchadores más clásicos son todo un canto al género en sí.



¡Esto sí es un Fatality! Como en sus buenos tiempos cuando la brutalidad de «MK» generaba polémicas, los fatalities son... ¡ya lo ves!



Los combates son espectaculares... Pero disfrútalos en condiciones con un buen pad. Lo del teclado, mejor no lo pienses...



¡Vuelve la lucha más "radikal" al PC! Tras mucho esperar, «Mortal Kombat Komplete Edition» llega al PC con sus personajes míticos y algunos nuevos, incluyendo los desbloqueables como... ¡Freddy Krueger!



No, esto no es un "fatality". Se trata sólo de un combo especial. Sí, es espectacular, es demoledor, pero después de esto el luchador sigue en pie y dando caña como si nada. Y no, no sabemos cómo es posible.

como luchadores estrafalarios. Ese "realismo", acentuado con el salvajismo de los fatalities –esos golpes que parten por la mitad al oponente o le arrancan la columna vertebral–, se acentúan en «Komplete Edition» con animaciones tan, tan, tan, pero tan brutales, que hasta duelen, como puedes contemplar en las imágenEs de arriba.

Pero lo bueno de este «Mortal Kombat» es que si buscas un juego de lucha –y te acostumbras a la velocidad de vértigo a la que se mueven los personajes, lo que al principio cuesta–, pocos juegos más divertidos vas a encontrar. Está muy bien hecho en el plano técnico, la variedad de combos, golpes, personajes, escenarios y modos es abrumadora, es espectacular, es intenso y, si tienes un buen pad, te vas a pasar horas jugando con él. Una inversión excelente.

Y tenlo claro, aunque seamos cansinos con el tema. «Mortal Kombat» siempre ha sido hiperviolento, y «Komplete Edition» no es una excepción. Si tienes todo en cuenta y, sí, tienes un buen pad en casa –¡huye de jugarlo con teclado!–, te lo vas a pasar en grande. A.C.G.

ALTERNATIVAS

Saints Row IV

Aunque es un juego de acción, y no de lucha, las opciones de combate cuerpo a cuerpo están ahí.

▶ Más inf. MM 223 ▶ Nota: 86

Remember Me

Llaves, combos y un cierto aire a artes marciales dominan la acción y el combate de este juego.

▶ Más inf. MM 221 ▶ Nota: 84

nuestra opinión

LUCHA HASTA EL FINAL EN LA NUEVA ENTREGA DEL CLÁSICO. Uno de los juegos de lucha más míticos vuelve en una edición total, con más personajes que nunca.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○○
- Sonido ●●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○○
- Dificultad ●●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○○

Lo que nos gusta

- ↑ La cantidad de personajes y modos de juego.
- ↑ Técnicamente es sensacional, y artísticamente es capaz de moverse perfectamente entre un estilo clásico y multitud de novedades.
- ↑ Los combos especiales, los fatalities, la brutalidad gratuita e innecesaria. Es tan exagerado que es divertidísimo.

Lo que no nos gusta

- ↓ Lo han intentado, pero jugar con teclado es imposible. Coge un par de pads y dale duro.
- ↓ Al principio te cuesta cogerle el tranquillo a los movimientos por lo rápido que va todo.

Modo individual

Realmente engancha. Con un pad en la mano, te lo pasas de muerte con uno de los mejores juegos de lucha que hayas visto.

La nota **85**

Modo multijugador

Siempre es mejor zurrarse en compañía. Hasta 4 jugadores se pueden liar a mamporros en los distintos modos disponibles. ¡Brutal!

La nota **86**



OPORTUNIDADES



LONDON 2012
Un año después de las Olimpiadas de Londres puedes rememorar más de una treintena de disciplinas deportivas que recrea el juego oficial, por sólo 17,99 €. Está disponible en la tienda online de SEGA y localizado al Castellano.



RIDE TO HELL: RETRIBUTION
Moteros, choppers, carretera, peleas, bandas y rock'n roll. «Ride to Hell: Retribution» apenas lleva un par de meses en el mercado pero ya puedes adquirirlo por 19,99 € en Game, con el DLC «Cook Mad Recipe».



ALIENS: COLONIAL MARINES
Hace un par de meses comentamos una oferta de «Aliens: Colonial Marines» y ahora SEGA baja el precio del juego de Gearbox oficialmente hasta los 19,99 € en su versión de descarga digital.



ASSASSIN'S CREED III
Todavía puedes hacerte con el último «Assassin's Creed» hasta la fecha, beneficiándote de un precio excelente, pero tienes que darte prisa, antes de que se agote. En la tienda Xtralife.es lo tienes por 29,95 € con DLC y caja metálica de regalo.



Un paraíso... ¡para los zombis!

Dead Island: Riptide

Te lo pintan muy bonito en la agencia de viajes: Isla tropical, hotel de lujo, chillout, fiestas... Pero lo de los zombis nadie lo mencionó.

Si crees que las caravanas, un mal guía o la salmonela pueden convertir tus vacaciones en un infierno, es que no sabes nada del juego de Techland y Deep Silver. Si la primera entrega era una pesadilla en medio del paraíso, aquí te vas a encontrar con más de lo mismo, pero mucho más, un holocausto zombi. Acción trepidante, combatiendo a infinidad de zombis voraces (y veloces los muy...) junto al resto de supervivientes, con toques de rol y un único objetivo: escapar de la isla de Palanai sin ser devorado, como ya lo hiciste de Banoi si jugaste el primer juego. Todo ello, se presenta con un realismo estremecedor que no escatima en lo sangriento. «Riptide», además, profundiza en el aspecto táctico y en las opciones cooperativas, obligándote a sacarle partido al grupo y elevando unos cuantos grados la dificultad.



Vacaciones alternativas

¿Has agotado tus días de descanso, o te quedan pocos? Si es así y, además, disfrutas de la temática zombi, –esto es fundamental– no vas a encontrar un entretenimiento nada con más emociones fuertes que las que te brinda «Riptide». Es un juego técnicamente impecable, con una jugabilidad más sólida que el primero.







INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Rol
- **PVP Recomendado:** 24,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **No comentado en Micromanía**
- **Estudio/Cía.:** Techland / Deep Silver
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible (Game.es)
- **Web:** deadisland.deepsilver.com

18

La nueva nota

Acción cooperativa trepidante, con una gran calidad técnica. **Acotado al tema de los zombis, es muy gore. Pero si disfrutas zurrándoles y escapando, te encantará jugarlo.**

90

Acción y rarezas de la ciencia ficción

Star Trek

Kirk y Spock piensan por separado, ¡pero pelean juntos!







Coincidiendo con la última película de su nueva era cinematográfica (con J.J. Abrams como productor), «Star Trek», el juego, tenía elementos muy favorables para llevarlo hacia el éxito a velocidad de curvatura. Para empezar, una legión de trekkies ansiosos por jugarlo, una historia que –con gran acierto– situaba los acontencimientos del juego tras la primera peli y antes de la inminente segunda, en una aventura contra los Gorn. La espectacularidad visual estaba garantizada y, finalmente, la acción resultaba el género más apropiado para sintonizar con las películas. Pero en Micromanía tuvimos que darle un 65 –un bien justito, vaya– y eso porque es Star Trek. ¿Qué pasó? ¿Universos paralelos, paradojas espacio-tiempo, un mal destino tras atravesar un agujero de gusano? Nada de eso. Sencillamente, sin ser un mal juego, acusaba tal precipitación en su diseño, que resultaba muy irregular. Brillante o fallido, según dónde mirases.

¡Viaje a lo conocido!

Excelente ambientación y calidad audiovisual, pero su guión es confuso y la IA bastante flojita. «Star Trek» sigue igual, pero nada muy grave de todos modos y, con una rebaja de 17 €, si eres trekkie, podrías pensártelo.



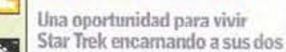
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción / Aventura
- **PVP Recomendado:** 24,95 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 220 (Junio 2013)
- **Estudio/Cía.:** Digital Extremes
- **Distribuidor:** Namco Bandai
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *www.startrekgame.com/intl/es*

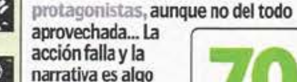








La nueva nota



Una oportunidad para vivir Star Trek encarnando a sus dos protagonistas, **aunque no del todo aprovechada... La acción falla y la narrativa es algo confusa.**

70

Autos locos por tierra, mar y aire

Sonic and SEGA All-Stars Racing Transformed

¡Los personajes de SEGA en vertiginosas carreras!

Como evolución del anterior «SEGA All-Stars Racing», este "Transformed" permite que los coches se conviertan en aviones y barcos, según el recorrido. Pero si no conocías estos juegos, aparte de lo mencionado, baste decir que se trata de una competición de velocidad alocada y vertiginosa, (con armas, atajos, ayudas, etc.) protagonizada por Sonic y otros 20 conocidos personajes de SEGA como pilotos.

Cuenta con 25 pistas y las modalidades de juego contemplan un tour mundial, grandes premios y arenas de combate. En multijugador puedes dividir la pantalla en cuatro ventanas y, además, en PC añade personajes de «Total War» y «Team Fortress».



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Velocidad
- **PVP Recomendado:** 19,99 €
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **No comentado en Micromanía**
- **Estudio/Cía.:** SEGA **Distribuidor:** SEGA
- **Nº de DVDs:** Descarga digital
- **Lanzamiento.:** Ya disponible
- **Web:** *es.download-shop.sega.com/comprar-descargar-juegos-pc/All-Stars-Racing-Transformed-3700-34.html*



La nueva nota

Un juego de carreras emocionante y desenfadado, idóneo para jugarlo en compañía. **Encierra mucha técnica y un montón de desafíos.**



87

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens: Colonial Marines	19,99€
Binary Domain	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Football Manager 2012	19,99€
The Club	9,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
Sonic and Sega All-Stars Racing Transfor.	17,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 3. AV. EN LA ISLA (+12) — Estrategia · Electronic Arts
2. LOS SIMS 3. AV. EN LA ISLA. ED. LIM. (+12) — Estrategia · Electronic Arts
3. LOS SIMS 3 DISCO DE INICIACIÓN (+12) — Estrategia · Electronic Arts
4. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM (+12) — Estrategia · Activision Blizzard
5. STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY (+12) — Estrategia · Activision Blizzard
6. GUILD WARS 2 (+12) — Rol Online · NC Soft/Koch Media
7. PRO CYCLING MANAGER 2013 (+12) — Estrategia/Deportivo · Cyanide
8. LOS SIMS 3. MOVIDA EN LA FACULTAD (+12) — Estrategia · Electronic Arts
9. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (+18) — Rol · Bethesda
10. DIABLO III (+16) — Rol · Activision Blizzard

* Datos elaborados por GFK para ADESE correspondientes a Julio de 2013.

U.K.

1. TOTAL WAR ROME II (+16) (RESERVA) — Estrategia · SEGA
3. FINAL FANTASY XIV (+12) (RESERVA) — Rol Online · Square Enix
3. THE SIMS 3 (+12) — Estrategia · Electronic Arts
4. BATTLEFIELD 4 (+18) (RESERVA) — Acción · Electronic Arts
5. FOOTBALL MANAGER 2013 (+3) — Estrategia · SEGA
6. FOOTBALL MANAGER 2014 (+3) — Estrategia · SEGA
7. THE SIMS 3 ISLAND PARADISE (+12) — Estrategia · Electronic Arts
8. THE SIMS 3 PETS (+12) — Estrategia · Electronic Arts
9. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (+18) — Rol · Bethesda
10. SPORE (+12) — Estrategia · Electronic Arts

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Agosto de 2013.

U.S.A.

1. SAINTS ROW IV (DESCARGA) — Acción · Deep Silver
2. FINAL FANTASY XIV A REALM REBORN (RESERVA) — Acción · Imminent Games
3. PAYDAY 2 4-PACK (DESCARGA) — Acción · 505 Games
4. PAYDAY 2 (DESCARGA) — Acción · 505 Games
5. GUILD WARS 2 (DESCARGA) — Rol Online · NC Soft/Koch Media
6. STARCRAFT II HEART OF THE SWARM — Estrategia · Activision Blizzard
7. MICROSOFT FLIGHT SIM X GOLD (DESCARGA) — Simulador · Microsoft
8. TOTAL WAR ROME II (+16) (RESERVA) — Estrategia · SEGA
9. THE XCOM COLLECTION (DESCARGA) — Estrategia · 2K Games
10. THE BUREAU (DESCARGA) — Acción Táctica · 2K Games

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 3ª semana de Agosto de 2013.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO



Estrategia · Firaxis/2K Games · Take Two · 29,95 €



La nueva expansión de «Civilization V» expande las posibilidades del original. Retoma ideas clásicas de la serie y añade otras inéditas, además de un montón de civilizaciones.

Comentado en MM 222 · Puntuación: 96

3 BIOSHOCK INFINITE



Acción · Irrational Games / 2K · Take Two · 49,95€



«BioShock Infinite» es mucho más de lo que aparenta, con múltiples niveles de lectura, personajes increíbles y una historia alucinante. Es una obra de arte de Irrational Games.

Comentado en MM 219 · Puntuación: 98

4 METRO LAST LIGHT



Acción · 4A Games/Deep Silver · Koch Media · 49,99 €



Las nuevas aventuras de Artyom en el Moscú post-nuclear dan forma a uno de los juegos de acción más alucinantes, mejor ambientados y originales que puedas encontrar.

Comentado en MM 220 · Puntuación: 96

9 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM



Rol · Bethesda Game Studios · Koch Media · 49,95€



Ya se suponía que «Skyrim» tendría un largo recorrido, y es que tanto contenido y tanta calidad no se paladea en un par de meses. El magistral juego de rol de Bethesda ha hecho Historia.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

10 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION



Rol/Acción · CD Projekt RED · Namco Bandai · 40,95 €



Las legiones de fans de Geralt de Rivia han recibido con gozo esta versión con contenido nuevo, que muchas compañías venderían como un DLC y que CD Projekt regala a los jugadores.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 96

11 DIABLO III



Rol/Acción · Blizzard · Activision Blizzard · 59,95€



Por fin ha llegado, después de más de diez años, la nueva entrega de la serie «Diablo». ¿Ha merecido la pena la espera? ¡Sí, porque es todo lo que esperábamos y mucho más!

Comentado en MM 210 · Puntuación: 99

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA



STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 59,90€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 49,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 19,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 THE BUREAU XCOM DECLASSIFIED



Acción Táctica · 2K Marin/2K Games
Take Two · 49,99 €



El cambio de perspectiva y de género que 2K le ha aplicado a «XCOM» le ha sentado de maravilla. Manteniendo la esencia de «Enemy Unknown», aporta un nuevo punto de vista, un cambio de época y de ambientación, pero combatir a los alienígenas sigue siendo tan divertido como antes.

Comentado en MM 223 · Puntuación: 92



5 DISHONORED



Acción/Rol · Arkane/Bethesda
Koch Media · 49,95€



El nuevo juego de Arkane es una obra de arte con una perfecta sinergía de diseño, arte y jugabilidad. Una auténtica maravilla en el género de acción, que te dejará pasmado.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

6 COMPANY OF HEROES 2



Estrategia · Relic Entertainment
SEGA · 49,99 €



Uno de los juegos más esperados de 2013 ya ha llegado. La perspectiva de Relic sobre la Segunda Guerra Mundial se ve arropada con un montón de detalles geniales de diseño.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

7 XCOM ENEMY UNKNOWN



Estrategia · Firaxis/2K
Take2 · 49,95€



¡Si todos los remakes fueran así, estaríamos encantados de que nos llegaran por docenas! Firaxis ha superado con nota el desafío de lavar la cara a un juego mítico en PC.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 95

8 GRID 2



Velocidad · Codemasters Racing
Namco Bandai · 51,95 €



Codemasters ha vuelto a hacerlo con la continuación de «GRID», ofreciendo un perfecto equilibrio entre simulación y conducción deportiva con multitud de pruebas y velocidad total.

Comentado en MM 221 · Puntuación: 96

12 SAINTS ROW IV



Acción · Volition/Deep Silver
Koch Media · 49,99 €



La acción sandbox de Saints Row IV se vuelve más salvaje, alocada y surrealista que nunca. La diversión prima en un juego donde la libertad es casi total para lo que quieras.

Comentado en MM 223 · Puntuación: 86

13 STARCRAFT 2 HEART OF...



Estrategia · Blizzard
Activision Bizzard · 39,95€



La invasión Zerg está aquí. «Heart of the Swarm» se suma a «Wings of Liberty» para ampliar la experiencia de «StarCraft II» y darle un impulso a la estrategia en PC. Espectacular.

Comentado en MM 218 · Puntuación: 94

14 GUILD WARS 2



Rol online · ArenaNet/NC Soft
Koch Media · 54,95€



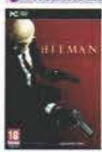
Parecía imposible que llegara un juego de rol capaz de hacer frente a «World of Warcraft», pero «Guild Wars 2» ha sorprendido a propios y extraños. Un juegazo en toda regla.

Comentado en MM 212 · Puntuación: 98

15 HITMAN ABSOLUTION



Acción · Io Interactive/EIDOS/Square Enix
Koch Media · 39,95€



La quinta entrega de «Hitman» es una auténtica joya con la que Io Interactive ha llevado a 47 a lo más alto. Un juego diseñado con mimo y con destellos de genialidad. ¡Lo necesitas!

Comentado en MM 214 · Puntuación: 98

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

Bethesda · Koch Media · 49,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

Comentado en MM 203 · Puntuación: 98

VELOCIDAD

NEED FOR SPEED SHIFT

Slighty Mad/Black Box/EA · EA · 49,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

Comeantado en MM 178 · Puntuación: 98

SIMULACIÓN

SILENT HUNTER 5

Ubisoft Romania · Ubisoft · 19,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

Comentado en MM185 · Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 13

EA Sports · Electronic Arts · 39,95€

La serie de fútbol más popular se actualiza con un juego aun mejor que su antecesor.

Comentado en MM 214 · Puntuación: 94

Selección del lector

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

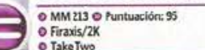
«Enemy Unknown» aguanta la embestida de «Cambia el Mundo», que no ha sido pequeña, pero Firaxis no ha podido con Firaxis... Esto ya parece un monopolio, aunque merecido, eso sí.



1 XCOM ENEMY UNKNOWN



39 % de las votaciones



MM 213 · Puntuación: 95
Firaxis/2K
Take Two



2 CIVILIZATION V CAMBIA EL MUNDO

35 % de las votaciones

N · MM 222 · Puntuación: 96
Firaxis / 2K Games
Take 2



3 STARCRAFT II HEART OF THE SWARM

12 % de las votaciones

MM 218 · Puntuación: 94
Blizzard
Activision Blizzard

4 COMPANY OF HEROES 2

10 % de las votaciones

MM 221 · Puntuación: 94
Relic / Sega
Koch Media

5 CIVILIZATION V DIOSES Y REYES

4 % de las votaciones

MM 211 · Puntuación: 95
Firaxis/2K Games
Take 2

ACCIÓN

Todo se queda como está en el mundo de la acción. Quizá el mes que viene «The Bureau» anime el cotarro, quién sabe, pero de momento la cosa está calmada en el frente...



1 BIOSHOCK INFINITE

40 % de las votaciones

MM 219 · Puntuación: 98
Irrational Games/2K
Take Two



2 METRO LAST LIGHT

38 % de las votaciones

MM 220 · Puntuación: 96
4A Games/Deep Silver
Koch Media



3 DISHONORED

12 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 99
Arkane/Bethesda
Koch Media

4 TOMB RAIDER

6 % de las votaciones

MM 218 · Puntuación: 96
Crystal Dynamics/Eidos/Square Enix
Kock Media

5 CALL OF DUTY BLACK OPS II

4 % de las votaciones

MM 215 · Puntuación: 98
Treyarch/Activision
Activision Blizzard

AVENTURA

«The Walking Dead» ha entrado para reinar, al menos durante un tiempo, a tenor de cómo se ha afianzado en lo más alto de la lista. No es de extrañar, teniendo en cuenta lo genial que es.



1 THE WALKING DEAD

39 % de las votaciones

MM 221 · Puntuación: 92
Telltale Games
Badland



2 NEW YORK CRIMES

30 % de las votaciones

MM 208 · Puntuación: 90
Pendulo Studios/FX
FX Interactive



3 LA FUGA DE DEPONIA

19 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 95
Daedalic Entertainment
FX Interactive

4 ALAN WAKE

10 % de las votaciones

MM 207 · Puntuación: 94
Remedy
Namco Bandai

5 HOLLYWOOD MONSTERS 2

2 % de las votaciones

MM 198 · Puntuación: 93
Pendulo Studios/FX
FX Interactive

ROL

Parece que el reportaje del mes pasado ha servido para asentar aún más a «The Witcher 2» en el trono. Pero, la cosa se anima –un poco– más abajo, con un intercambio de posiciones.



1 THE WITCHER 2 ENHANCED EDITION

42 % de las votaciones

MM 209 · Puntuación: 99
CD Projekt RED
Namco Bandai



2 DIABLO III

28 % de las votaciones

MM 210 · Puntuación: 99
Blizzard
Activision Blizzard



3 THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

22 % de las votaciones

MM 203 · Puntuación: 98
Bethesda
Koch Media

4 TORCHLIGHT 2

4 % de las votaciones

MM 209 · Puntuación: 99
CD Projekt RED
Namco Bandai

5 MASS EFFECT 3

4 % de las votaciones

MM 207 · Puntuación: 96
BioWare/Electronic Arts
Electronic Arts

VELOCIDAD

Por más que pisen el acelerador, los que le siguen no pueden alcanzar a «GRID 2», que sigue, un mes más, a la cabeza. Y hasta que no lleguen nuevos «NFS» o «F1», nos da que seguirá igual la cosa...



1 GRID 2

42 % de las votaciones

N · MM 221 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



2 F1 2012

22 % de las votaciones

MM 213 · Puntuación: 96
Codemasters
Namco Bandai



3 NEED FOR SPEED MOST WANTED

20 % de las votaciones

MM 215 · Puntuación: 96
Criterion/Electronic Arts
Electronic Arts

4 NEED FOR SPEED THE RUN

10 % de las votaciones

MM 204 · Puntuación: 90
Black Box/EA
EA

5 DIRT SHOWDOWN

6 % de las votaciones



MM 210 · Puntuación: 91
Codemasters
Namco Bandai

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a lanormativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Y ahí sigue, firme en su posición de arriba, pese a que su medio natural es estar sumergido. «Silent Hunter 5» sigue dominando el género, por mucho que lo vigilen desde arriba.

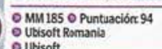


1 SILENT HUNTER 5



38 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft





2 TAKE ON HELICOPTERS

36 % de las votaciones

- MM 207 · Puntuación: 91
- Bohemia Interactive/FX
- FX Interactive



3 MICROSOFT FLIGHT

12 % de las votaciones

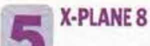
- No comentado
- Microsoft
- Microsoft

4 RISE OF FLIGHT

10 % de las votaciones

- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

5 X-PLANE 8



4 % de las votaciones

- MM 126 · Puntuación: 86
- Laminar Research
- FX Interactive

DEPORTIVOS

Ya están casi aquí los nuevos «PES» y «FIFA», y el nuevo «NBA 2K» se acerca a pasos agigantados. Dentro de varias semanas, nos da que la clasificación va a estar movidita...



1 NBA 2K13



41 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 96
- 2K Sports/2K Games
- Take 2



2 FIFA 13

33 % de las votaciones

- MM 214 · Puntuación: 94
- EA Sports
- Electronic Arts



3 PRO EVOLUTION SOCCER 2013



12 % de las votaciones

- MM 213 · Puntuación: 89
- Konami
- Konami

4 FX FÚTBOL

11 % de las votaciones

- MM 220 · Puntuación: 88
- FXInteractive
- FXInteractive



5 FOOTBALL MANAGER 2013



3 % de las votaciones

- MM 215 · Puntuación: 92
- Sports Interactive/SEGA
- SEGA

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV — 38% de las votaciones
- Comentado en MM 131
- Puntuación: 96
- Firaxis

2. AGE OF EMPIRES — 36% de las votaciones
- Comentado en MM 37
- Puntuación: 91
- Ensemble Studios

3. COMMANDOS — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 92
- Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2 — 46% de las votaciones
- Comentado en MM 119
- Puntuación: 98
- Valve

2. MAX PAYNE — 30% de las votaciones
- Comentado en MM 80
- Puntuación: 86
- Remedy Entertainment

3. CRYSIS — 24% de las votaciones
- Comentado en MM 156
- Puntuación: 98
- Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO — 39% de las votaciones
- Comentado en MM 47
- Puntuación: 92
- LucasArts

2. MONKEY ISLAND — 33% de las votaciones
- Comentado en MM 42
- Puntuación: 85
- LucasArts

3. DREAMFALL — 28% de las votaciones
- Comentado en MM 139
- Puntuación: 90
- Funcom

ROL



1. OBLIVION — 43% de las votaciones
- Comentado en MM 135
- Puntuación: 95
- Bethesda Softworks

2. NEVERWINTER N. — 21% de las votaciones
- Comentado en MM 50
- Puntuación: 91
- BioWare

3. ULTIMA VII — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 63
- Puntuación: 97
- Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM. — 40% de las votaciones
- Comentado en MM 147
- Puntuación: 96
- Eden Games

2. TOCA 3 — 32% de las votaciones
- Comentado en MM 133
- Puntuación: 95
- Codemasters

3. GRAND PRIX 4 — 28% de las votaciones
- Comentado en MM 87
- Puntuación: 90
- Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4 — 44% de las votaciones
- Comentado en MM 148
- Puntuación: 94
- Ubisoft/Ubisoft

2. IL-2 STURMOVIK — 32% de las votaciones
- Comentado en MM 83
- Puntuación: 90
- 1C/Maddox Games

3. LOCK ON — 24% de las votaciones
- Comentado en MM 108
- Puntuación: 90
- Eagle Dynamics

VELOCIDAD



1. VIRTUA TENNIS — 47% de las votaciones
- Comentado en MM 88
- Puntuación: 92
- SEGA

2. SENSIBLE SOCCER — 26% de las votaciones
- Comentado en MM 62
- Puntuación: 95
- Sensible Software

3. PC FÚTBOL 2001 — 17 % de las votaciones
- Comentado en MM 66
- Puntuación: 86
- Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



JUEGOS DIFERENTES, INNOVADORES Y A PRECIOS ECONÓMICOS

¡LOS MEJORES JUEGOS INDIE ESTÁN EN PC!

¿Requieren los juegos el respaldo de una multinacional para convertirse en un éxito? No siempre. Ahí están los irreductibles desarrolladores indie, ofreciéndonos juegos originales y asequibles.

MINECRAFT

Estudio/Compañía: Mojang
Distribuidor: Mojang **Año:** 2011
Valoración: ●●●●●●

El caso de «Minecraft» es el paradigma del auge de los juegos indie. Primero salió en PC, luego arrasó en Xbox 360 –500.000 descargas el primer día– y a estas alturas lleva vendidas 27 millones de unidades entre todas las plataformas. Básicamente se trata de un sandbox, un enorme mundo abierto que recrea montones de entornos diferentes... Siempre con su peculiar estética de cubos pixelados. Se puede jugar en solitario o acompañado online, y eligiendo entre modos que van desde la acción con toques de rol hasta la pura construcción de escenarios. De hecho, el editor de mapas de «Minecraft» es tan potente y divertido que hay muchos usuarios que se dedican a él en exclusiva.



INFOMANÍA
- Estilo: **Sandbox y construcción**
- Temática: **Fantasía**
- Idioma: **Inglés**
- Portal de descarga: **www.minecraft.net/store**
- Precio: **19,95 € (Demo disponible)**
- **www.minecraft.net**







Lo ponemos en la sección de puzles por ponerlo en algún sitio, pero en realidad «Minecraft» tiene un poco de todo: puzles, plataformas, acción, rol y construcción.

GUNPOINT

Estudio/Compañía: Suspicious Developments
Distribuidor: Suspicious Developments
Año: 2013 **Valoración:** ●●●●●

El protagonista de «Gunpoint» es un detective privado que se va enredando en una trama de espionaje industrial. La mecánica consiste en manipular cámaras, ascensores, luces y otros aparatos eléctricos para infiltrarte en instalaciones protegidas. Un juego de puzles divertidísimo y con mucho humor. Sus defectos: que es bastante corto y está en inglés.

INFOMANÍA
- Estilo: **Puzles, sigilo y plataformas**
- Temática: **Espías**
- Idioma: **Inglés**
- Precio: **9,99 € (Demo disponible)**
- Web: **www.gunpointgame.com**



THE SWAPPER

Estudio/Compañía: Facepalm Games
Distribuidor: Facepalm Games **Año:** 2013
Valoración: ●●●●●

La ambientación de «The Swapper» nos lleva a una base espacial de la que debes escapar resolviendo puzles. La originalidad radica en que las soluciones pasan por crear clones de ti mismo, pudiendo alternar el control entre ellos. El juego brilla por sus gráficos cautivadores de gran calidad técnica, que te sumergen en una atmósfera misteriosa de ciencia ficción.

INFOMANÍA
- Estilo: **Puzles y plataformas**
- Temática: **Ciencia ficción**
- Idioma: **Inglés**
- Precio: **13,99 € (Steam)**
- Web: **www.facepalmgames.com**



THOMAS WAS ALONE

Estudio/Compañía: Mike Bithell
Distribuidor: Mike Bithell **Año:** 2012
Valoración: ●●●●●

No te dejes engañar por sus gráficos simples a primera vista, porque a la larga «Thomas Was Alone» demuestra tener una estética fascinante y muy cuidada. Los cubos y demás formas geométricas representan el interior de una computadora donde está teniendo lugar una revolución de inteligencias artificiales. Puzles y plataformas con un estilo diferente.

INFOMANÍA
- Estilo: **Puzles y plataformas**
- Temática: **Abstracta**
- Idioma: **Inglés**
- Precio: **7,99 € (Demo en Steam)**
- Web: **www.thomaswasalone.com**



Los juegos indie se podrían definir como aquellos que están fuera del circuito convencional de financiación, de desarrollo y de los cauces de distribución que hasta ahora venían siendo mayoritarios.

Este ámbito que engloba en sí a todos los géneros, tiene por lo menos tres atractivos principales. Primero, que hay muchos juegos indie, y salen nuevos constantemente. Segundo, que en ellos encontramos ideas diferentes, innovadoras, por las cuales las grandes compañías no suelen apostar y que nos ayudan a desintoxicarnos de tantas secuelas de lo mismo. Y tercero, que cuestan poco dinero, y a veces son incluso gratuitos.

Guía para principiantes

Sin embargo, los juegos indie también presentan inconvenientes que

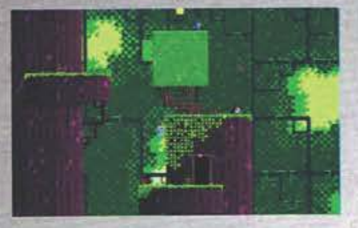
ESTRATEGIA

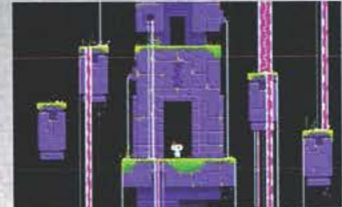
La estrategia es el género predilecto de los desarrolladores indie, porque se presta como ninguno a la posibilidad de hacer grandes juegos con pocos recursos.



- **WORLD OF GOO.** A estas alturas, es ya un clásico. En su día sorprendió por el realismo de su física y la originalidad de sus puzles.
- **FASTER THAN LIGHT.** Para muchos, el mejor juego de estrategia indie del año pasado. Diseña naves espaciales y combate con ellas.

PLATAFORMAS







A veces hay que mirar las cosas desde una perspectiva diferente. Entonces se abren nuevas posibilidades, aparecen caminos que antes no estaban ahí. Así es «Fez».

FEZ

- Estudio/Compañía: Polytron Corporation
- Distribuidor: Trapdoor · Año: 2013
- Valoración: ●●●●●●

El protagonista de «Fez» es Gómez, un simpático ser que vive felizmente en un mundo 2D, hasta que un día se encuentra con un hexaedro que le da un sombrero mágico con el que puede ver la tercera dimensión. Ésta es la clave de la jugabilidad de «Fez»: la tercera dimensión y los efectos que de ella resultan. Si conoces "Planilandia" (cuento de Edwin Abbott) te harás una idea. Pulsando una tecla los escenarios rotan 90º sobre el eje vertical, dando lugar a perspectivas diferentes que hay que ir alternando para avanzar. «Fez» es una maravilla por muchos motivos: la originalidad de su planteamiento, porque es manejable desde el primer minuto y porque los sucesivos escenarios aumentan el desafío.



INFOMANÍA
- Estilo: **Plataformas en 2D y 3D**
- Temática: **Fantasía**
- Idioma: **Castellano**
- Portal de descarga: **www.gog.com y store.steam powered.com**
- Precio: **9,99 €**
- Web: **www.fezgame.com**

SUPER MEAT BOY

- Estudio/Compañía: Team Meat
- Distribuidor: Team Meat · Año: 2010
- Valoración: ●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: **Plataformas**
- Temática: **Fantasía**
- Idioma: **Inglés**
- Precio: **13,99 € (Steam)**
- Web: **www.supermeatboy.com**

El malvado Doctor Fetus ha secuestrado a Bandage Girl, la novia de Meat Boy, así que éste se lanza al rescate. La peculiaridad de «Super Meat Boy» es que, al ser Meat Boy un trozo de carne pringosa, tiene la habilidad de pegarse momentáneamente a las paredes y deslizarse por las superficies. Un plataformas muy rápido y divertido con 350 niveles.

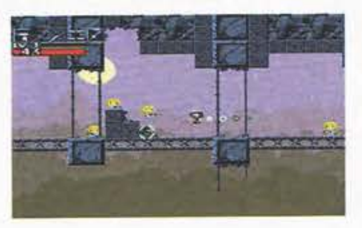


CAVE STORY+

- Estudio/Compañía: Pixel / Nicalis
- Distribuidor: Nicalis · Año: 2011
- Valoración: ●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: **Plataformas y acción**
- Temática: **Fantasía y ciencia ficción**
- Idioma: **Inglés**
- PVP: **9,99 (Steam) y 6,99 € (Desura)**
- Web: **www.cavestory.org**

El juego indie más popular de la Historia es «Cave Story», obra de un japonés llamado Pixel, que originalmente lo lanzó sólo para PC, aunque después salieron versiones para consolas. Se trata de un juego clásico de plataformas y disparos, con varios de modos de juego, jefes finales de los de toda la vida y cuatro finales distintos. Caviar para nostálgicos.



DEADLIGHT

- Estudio/Compañía: Tequila Works / Microsoft Studios · Distribuidor: Microsoft
- Año: 2012 · Valoración: ●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: **Plataformas, acción y puzles**
- Temática: **Zombis**
- Idioma: **Castellano (textos)**
- Precio: **11,99 €**
- Web: **www.deadlightgame.com**

Tomando la idea del laureado «Limbo», «Deadlight» emplea una inquietante estética de perspectiva lateral con contraluces extremos, llevándola a la temática de los zombis... Y le viene como anillo al dedo. La jugabilidad está en la línea de los primeros «Prince of Persia», con plataformas, puzles y algunos momentos de acción. Y casi siempre huyendo de los zombis.



ROL

El rol puede parecer un género exclusivo de las grandes producciones, en tanto que requiere escenarios enormes, pero el ingenio a veces remedia la falta de dinero.



- **KNIGHTS OF PEN AND PAPER.** Como en el rol tradicional, los jugadores están sentados en una mesa con un dungeon master.
- **LEGEND OF GRIMROCK.** Exploración de mazmorras inventario en mano, como se hacía antaño. Un planteamiento "retro" ya casi extinto.

VARIEDAD, ORIGINALIDAD Y PRECIOS BAJOS SON LAS SEÑAS DE IDENTIDAD DEL UNIVERSO INDIE

son inherentes a su carácter: que hay tantos que es difícil guiarse, que a veces el juego es tan raro que resulta más desconcertante que divertido, y que como no se suelen dar a conocer mediante grandes campañas de publicidad, muchas veces pasan desapercibidos.

Este reportaje tiene como fin que conozcas los mejores juegos indie del momento. Los criterios empleados para hacer la selección han sido

HOTLINE MIAMI

Estudio/Compañía: Dennaton Games / Devolver Digital · Distribuidor: Devolver Digital · Año: 2013 · Valoración: ●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: Acción en perspectiva cenital
- Temática: Crímenes y psicodelia
- Idioma: Inglés
- Precio: 8,49 (Steam) y 9,99 € (GoG)
- Web: www.hotlinemiami.com

Una gamberrada violenta y psicodélica. Así se podría definir a «Hotline Miami». El argumento, una sórdida historia sobre mafiosos y policías corruptos, se va desvelando a medida que superas misiones. El desarrollo de las mismas es violento a más no poder, con una puesta en escena frenética. No apto para gente sensible. Para el resto, un disfrute salvaje.



SHOOT MANY ROBOTS

Estudio/Compañía: Demiurge Studios / Ubisoft · Distribuidor: Ubisoft · Año: 2012 · Valoración: ●●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: Shoot 'em up
- Temática: Robots
- Idioma: Castellano
- Precio: 9,99 €
- Web: shootmanyrobots.com/es

Si buscas un shoot'em up reciente, no lo busques en las grandes compañías, porque ya no los hacen. Para encontrarlo tienes que irte a los estudios indie, que son los únicos que todavía cultivan este género, y lo hacen produciendo joyas como «Shoot Many Robots». Acción de la vieja escuela, limpiando escenarios en solitario o en cooperativo online.



ETHER VAPOR REMASTER

Estudio/Compañía: Edelweiss / Capcom · Distribuidor: Capcom · Año: 2012 · Valoración: ●●●●●

INFOMANÍA
- Estilo: Shoot 'em up
- Temática: Ciencia ficción
- Idioma: Inglés
- Precio: 7,99 € (Demo disponible)
- Web: www.ethervapor.com

Otro shoot 'em up. «Ether Vapor Remaster» es un juego de combate aéreo futurista con un marcado estilo japonés: desde los gráficos hasta la banda sonora y los efectos de sonido. Incorpora, además, ciertos detalles de originalidad, como los cambios de cámara de unos niveles a otros, que lo hacen más interesante todavía. Un «R-Type» moderno.



MARK OF THE NINJA

Estudio/Compañía: Klei Entertainment / Microsoft Studios · Distribuidor: Microsoft · Año: 2012 · Valoración: ●●●●●●

Si te gustan los juegos de infiltración y sigilo, no puedes perderte «Mark of the Ninja». No será tan avanzado como las grandes producciones del género, como «Assassin's Creed» o «Splinter Cell» pero en cuanto a jugabilidad no tiene nada que envidiarles. Tu papel es el de un ninja en la época actual que se ve envuelto en una trama de conjuras y secretos robados. Se divide en doce capítulos que te ponen frente a situaciones que se pueden resolver de maneras diversas. En función de que lo hagas recibirás recompensas tales como objetos de ataque y de distracción, y descubrirás las sendas del guerrero. Intenso, sólido y variado va bien con teclado, pero con gamepad mejor.



INFOMANÍA
- Estilo: Acción, sigilo y plataformas
- Temática: Ninjas
- Idioma: Castellano (textos) e inglés (voces)
- Descarga: store.steampowered.com
- Precio: 14,99 €
- Web: www.markoftheninja.com





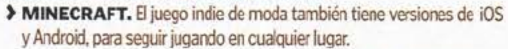


En «Mark of the Ninja» puedes hacer cosas tan geniales como colgar a un enemigo de una farola para que los demás salgan corriendo aterrorizados cuando lo vean.

múltiples. Así, por ejemplo, hay actualidad, pero también juegos más antiguos que son tan buenos que nadie debe perdérselos. Hay ideas muy originales, extrañas, pero también hay otras más normales para los que no quieran lidiar con rarezas. Un poco de todo, vamos.

Paquetes de descuento

Si quieres iniciarte en el indie, una buena forma de hacerlo son los Humble Indie Bundle, unos paquetes recopilatorios que salen cada semana en **www.humblebundle.com**. Un portal, por cierto, en el que de vez en cuando también hay juegos comerciales. Cuestan la voluntad, o sea, lo que tú quieras donar, y tú decides qué porcentaje se destina a obras benéficas. Acabas de quedarte sin excusas. ¡Así que, descubre ya el apasionante mundo de los juegos independientes! **M.C.L.**



NUESTROS FAVORITOS

Siempre es difícil elegir sólo tres juegos, y en el caso de los indie, más todavía, porque es un género muy prolífico, en el que cada año salen decenas de cosas interesantes. A nuestro juicio, éstos son los tres mejores en la actualidad.

- **MINECRAFT.** El juego indie de moda también tiene versiones de iOS y Android, para seguir jugando en cualquier lugar.
- **FEZ.** Su creador, Phil Fish, anunció hace poco tras una discusión en Twitter que cancelaba «Fez 2». Ojalá cambie de opinión.
- **MARK OF THE NINJA.** Un extraordinario juego de sigilo que permite resolver las situaciones de muchas maneras distintas.



PARA EL FUTURO

STAR CITIZEN

- Estudio/Compañía: Cloud Imperium Games
- Distribuidor: Por determinar
- Lanzamiento: Por determinar



Tras un breve paso por Hollywood, Chris Roberts, creador del mítico «Wing Commander», ha vuelto al mundo de los videojuegos. El proyecto que se trae entre manos es «Star Citizen», un simulador espacial que ha recaudado 13 millones de euros, récord absoluto en la Historia del micromecenazgo digital. La comunidad está volcada con Roberts, quien el crowdfunding como vía de financiación para evitar que ninguna compañía se interpusiera en su labor creativa, o sea, para hacer un juego independiente de verdad. Por el momento sólo han trascendido algunas capturas de pantalla y vídeos. El lanzamiento está previsto, como muy pronto, para 2014.

INFOMANÍA
- Estilo: **Simulador**
- Temática: **Naves espaciales**
- Web: **www.robertsspace industries.com**







«Star Citizen» se ha convertido en el juego indie más caro de todos los tiempos, con un presupuesto que no para de aumentar gracias al respaldo de la comunidad.

INTERSTELLAR MARINES

- Estudio/Compañía: Zero Point Software
- Distribuidor: Steam
- Lanzamiento: 2013

El estudio novel Zero Point se ha propuesto hacer un shooter en primera persona de ciencia ficción que en el apartado gráfico exhiba una calidad profesional y en el de la jugabilidad combine acción táctica y rol. Algo así como un «Rainbow Six» con toques de «Half-Life», dicen ellos. Los vídeos y capturas de pantalla tienen un aspecto muy prometedor.

INFOMANÍA
- Estilo: **Acción táctica y rol**
- Temática: **Ciencia ficción**
- Web: **www.interstellarmarines.com**



OUTLAST

- Estudio/Compañía: Red Barrels
- Distribuidor: Red Barrels
- Lanzamiento: 4 de septiembre de 2013

El año pasado por estas fechas, unos cuantos desarrolladores veteranos de EA y Ubisoft decidieron unirse para fundar Red Barrels. Su primer proyecto, «Outlast», es un survival horror ambientado en un manicomio abandonado. Sale ya mismo, a principios de septiembre, y por lo que se ha visto hasta ahora, parece terrorífico de verdad.

INFOMANÍA
- Estilo: **Survival horror**
- Temática: **Zombis**
- Web: **www.redbarrelgames.com**



PRISON ARCHITECT

- Estudio/Compañía: Introversion
- Distribuidor: Introversion
- Lanzamiento: 2013

Construir y gestionar una prisión. De eso va «Prison Architect», un proyecto que se oferta con acceso anticipado para quienes lo compren en Steam. Las señas de identidad que lo distinguen de otros tycoons son el sentido del humor, con unos personajes tipo South Park, y la libertad total para hacer de la cárcel un paraíso o un verdadero infierno.

INFOMANÍA
- Estilo: **Construcción y gestión**
- Temática: **Prisiones**
- Web: **www.introversion.co.uk/ prisonarchitect**



Y ADEMÁS...

INCOGNITA



Lo próximo de los creadores de «Mark of the Ninja» es «Incognita», un juego de espionaje parecido a «XCOM» por su apariencia y por su mecánica por turnos, pero no por jugabilidad, ya que estará orientada a desafíos de infiltración en vez de al combate.

RIOT



La comunidad de Steam acaba de darle el visto bueno, y «Riot» ya está en camino. El tema de este juego pixelado obra de un estudio italiano es la protesta social en las calles. Por lo que parece, habrá que dirigir a manifestantes o a policías.

CANDLE



Los españoles de Teku Studios han conseguido financiación para continuar con el desarrollo de «Candle», una aventura de puzles protagonizada por un troglodita. Lo que se ha visto hasta ahora son unos gráficos asombrosos pintados con acuarelas.

MERCENARY KINGS



Con acceso anticipado ya en Steam, «Mercenary Kings» es un shoot 'em up a lo «Metal Slug», con perspectiva lateral, gráficos pixelados, montones de enemigos y decenas de armas con toneladas de munición para no soltar el gatillo ni un instante.

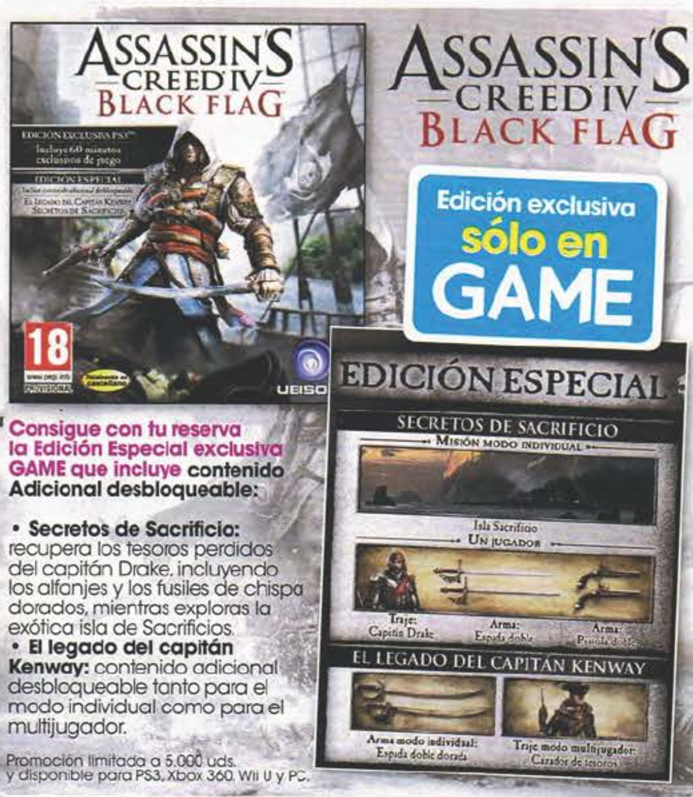


Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

Tu mejor opción de reserva ¡nadie te da más!

PC PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE WiiU

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013



PC PS3 PS4 XBOX360 XBOXONE

Fecha estimada lanzamiento: 5/11/2013



PC PS3 XBOX360 WiiU

Fecha estimada lanzamiento: 21/11/2013



PC PS3 XBOX360

Fecha estimada lanzamiento: 31/10/2013



GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Entra en nuestra web **y encuentra tu tienda más cercana**

www.**GAME.es**/tiendas



DISFRUTA DE LA MEJOR SELECCIÓN DE LAS ÚLTIMAS TABLETS



Tablet Master 7" Cortex A8 Dual Core 4GB







Tablet Master 9" Cortex A9 Dual Core 4GB







Llévatelo ahora por
89.95 €
Precio unitario

Tablet Unusual Vortex Dual 7" IPS Dual Core A9 8GB





Tablet Unusual U8Y 7,8" IPS Quad Core A9 8GB







GAME

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 30/09/13. Impuestos incluidos.

Muchas más ofertas en www.GAME.es

Los mejores accesorios ¡siempre en GAME!

Sólo por ser socio de GAME ¡Ventajas al instante!



















Válido para: PC

Teclado G105 Logitech



Llévatelo ahora por **59,95 €**

GAME



Muchas más ofertas en www.GAME.es

Arte y diseño visual de videojuegos

El arte que hay en los juegos

La capacidad de evocar un mundo, real o de ficción, y captar la atención del público en los videojuegos se debe en gran medida a los gráficos. ¿Sabes cómo han llegado a tener la calidad que muestran hoy y qué técnicas se han desarrollado para ello?

Desde las fases más tempranas en la historia del videojuego, el apartado grafico ha sido sempre uno de los aspectos cruciales para cautivar la atención de los aficionados. A lo largo de la no tan breve historia de los videojuegos, los gráficos han ido evolucionando constantemente en su sofisticación y realismo, diversificándose, al mismo tiempo, en infinidad de estilos y combinaciones de éstos. Muchas veces la dirección de arte de un proyecto no es más que la visión del desarrollador del mundo de fantasías asociadas a la metáfora de juego. Pero incluso, en tales casos, la dirección de arte es el aspecto que suscita más diversidad de opiniones, acerca de su idoneidad y originalidad... Y es que, como en cualquier otro ámbito, lo artístico es una cuestión muy subjetiva. Pero, precisamente por ello, el diseño artístico encierra en gran medida las señas de identidad de un videojuego y por eso merece la pena echar un vistazo fugaz a lo que el arte y el diseño han dado de sí durante más de cuatro décadas.

Pixel a pixel

Al principio, en la década de los 70, las técnicas de aplicación artística en los videojuegos estaba por desarrollar. El desarrollador tenía poco en qué basarse, todo debía ser tradicional y, por otra parte, la tecnología no permitía grandes desplie-



Es habitual que en juegos indie como «FEZ», de Phil Fish, sigan empleándose técnicas tradicionales, aunque actualizadas, para el diseño de nivees.

DE LOS 8 BIT AL HIPERREALISMO

Los ejércitos de «Rome II» poco tienen que ver con los sprites animados del primer «Shogun», que dio origen a la serie Total War.

En la época de los 8 bit, ¿sabías que los gráficos se realizaban píxel a píxel? Era un proceso de producción muy laborioso, pero conseguía generar imágenes que entonces resultaron "mágicas". Era algo inédito. De hecho, aún a día de hoy, se le sigue teniendo un cariño especial en la industria al "píxel" y muchos juegos independientes evocan aquella época. La de los 8 bit fue, además, una Edad de Oro del software de entretenimiento en España con los títulos «Abu Simbel Profanation» o «Army Moves», de Dinamic. El relevo lo han ido llevando sagas como las de «Commandos» o «Castlevania: Lords of Shadow».

Hoy son necesarios decenas de artistas y sofisticados motores gráficos para reproducir los campos de batalla de «Rome 2 Total War» o la expresividad que Lara Croft luce en el reciente reboot de «Tomb Raider».



La evolución en los personajes: Fíjate lo mucho que han cambiado personajes como «Mario» o «Lara Croft»... O lo poco, porque esencialmente son los mismos, lo que supone un gran reto para el artista. Si en su día lo fue recrear a Mario con un puñado de píxeles, o a Lara con un modelo poligonal muy básico, hoy lo es mantener su esencia inalterada aplicando la máxima calidad y nivel de detalle.



gues audiovisuales. El reto para el diseñador artístico, consistía en expresar lo máximo pintando un puñado de pixeles en pantalla. Las máquinas de la época reproducían imágenes muy básicas, casi esquemáticas, y un sonido electrónico primitivo. La imaginación del jugador hacía el resto. A medida que los videojuegos crecieron en cantidad y calidad se fue haciendo más necesario el refuerzo visual para conseguir la mayor intensidad en la experiencia de juego que el usuario demandaba y, también, para ofrecer una seña distintiva única respecto de sus competidores a través de la imagen.

Gráficos sobre el papel

En aquella época, trabajando en un arduo proceso, píxel a píxel, era habitual utilizar un papel cuadriculado como plantilla para trazar los bocetos de los "sprites" en juegos tan famosos como «The Legend of Zelda». La paleta de colores también estaba muy limitada. ¡En ocasiones, hasta un máximo de 4 u 8! Hemos pasado de la paleta monocroma de «Pong» a 4, 8, 16, 256 y hasta los 16.000.000 en nuestras pantallas actualmente.

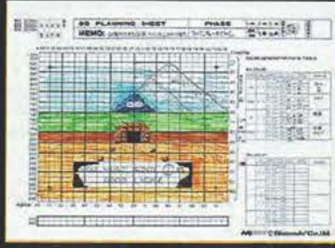
En el apartado de la animación, ha habido progresos increíbles. Originariamente, en los videojuegos, la técnica consistía en la sucesión de distintos "sprites" que, a modo de fotogramas, reproducían el movimiento tal como se hace en la animación 2D tradicional, la de los dibujos animados de toda la vida. Pero desde la aparición del 3D, hemos pasado de unos gráficos y unas



Los artistas de Infinity Ward en el desarrollo «Call of Duty: Ghosts» emplean potentes herramientas de diseño gráfico para reproducir escenas de altísimo realismo.



El clásico de máquinas arcade «Space Invaders» es un gran ejemplo de la expresiva recreación que podían ofrecer unos cuantos píxeles y colores.



¿Reconoces el juego? En esta plantilla, cuadriculada, los artistas gráficos de Nintendo diseñaron los escenarios de «The Legend of Zelda» para NES (1986).

El juego «L.A. Noire» de Rockstar supuso un hito en la caracterización y animación de personajes, gracias a los sistemas de captura de movimiento.


Infogrames abordó la creación una plataforma propia para reproducir un entorno 3D y para animar a los personajes del formidable «Alone in the Dark».



Para dar vida a los luchadores de «Mortal Kombat» se filmaron actores reales cuyos golpes y contras se digitalizaron para convertirlos en gráficos.

ANIMACIÓN DE PERSONAJES


Los ataques de espada que verás en «The Witcher 3» han sido ejecutados por un especialista y capturados con MOCAP.

El empleo de técnicas de animación en los videojuegos ha sido objeto de una evolución muy ajetreada. En origen se utilizaban sprites, dibujos estáticos en definiva que mostraban las distintas fases de un movimiento. Después se desarrolló la digitalización de personajes previamente filmados como en «Mortal Kombat», siendo el paso previo a las técnicas de capturas de movimiento actuales, también llamado MOCAP (motion capture). Este sistema permite un realismo muy difícil de conseguir en los personajes, mediante cualquier programa de diseño y animación 3D. Con el MOCAP, actores de carne y hueso simulan los movimientos de los personajes de un videojuego. Son dirigidos por los artistas para que se muevan como ellos imaginan la animación de sus personajes. Evidentemente, todo este trabajo antiguamente se realizaba a mano sin ayuda de actores ni captura.



El programa Animator Pro de la compañía Autodesk fue muy popular en la década de los noventa para dar vida a los personajes de los videojuegos.


La actriz Ellen Page presta su imagen a Jodie Holmes en «Beyond Two Souls» mediante un sistema de captura (MOCAP) facial.






Para conseguir el exhaustivo nivel de detalle y diseñar la acción de la saga «Commandos» Pyro Studios desarrolló un editor de niveles propio.


Para la recreación de distintas épocas, con sus estilos artísticos característicos, en «Assassin's Creed» son necesarias decenas de artistas gráficos.

animaciones simples y limitadas, a maravillas audiovisuales como las de «The Last of Us» o «L.A. Noire», con un realismo y carga dramática comparable a la que tienen las mejores interpretaciones cinematográficas, gracias al empleo de sistemas como el llamado MOCAP, de captura de movimientos.

EL DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS, SUELE REQUERIR, A SU VEZ, LA CREACIÓN DE HERRAMIENTAS

Herramientas propias

En los primeros videojuegos, la mayoría de herramientas que se empleaban para su desarrollo se producían internamente, no existían paquetes de programas específicamente orientados al desarrollo como en la actualidad... ¡Vaya, no existía ni siquiera Internet!

En ese sentido el panorama ha cambiado mucho. A día de hoy existe una gran cantidad de paquetes informáticos complementarios y motores gráficos que nos facilitan mucho el trabajo y nos permiten generar contenidos audiovisuales cada vez más espectaculares. Programas como 3D Studio Max o Photoshop son ya estándares de la industria, lo mismo que los motores como Cryengine o Unreal. Pero, también cada día, surgen nuevas herramientas dignas de evaluar y explorar. Algunas de las más recientes –como ZBrush– se imponen en los equipos de desarrollo, haciéndose necesario su aprendizaje. Un artista de videojuegos tiene que permanecer flexible y estar dispuesto a aprender y adaptarse.

En 1992, los estudios de Infogrames, por ejemplo, desarrollaron sus propias herramientas para crear el recordado «Alone in the Dark» en 3D y animar sus personajes. Por aquel entonces el único software de edición 3D disponible era Autocad. Por el contrario, en la actualidad esta labor se realiza con herramientas tales como Maya o 3D Studio MAX. Pero en este ámbito, con vuestro permiso, puedo citar alguna experiencia personal en Pyro Studios para el desarrollo de la saga «Commandos», fue necesario crear muchísimas herramientas de trabajo propias. De entre todas ellas destacaría un editor de mapas. Era para mí algo parecido –en concepto aunque más precario en forma– a lo que hoy vienen a ser los "editores de videojuegos" que conocemos.

Gráficos en equipo

Los gráficos de los videojuegos actuales han requerido una evolución

EL NUEVO HARDWARE Y LOS MOTORES GRÁFICOS

El buen entendimiento entre el software y el hardware de los videojuegos debe mucho al desarrollo de motores gráficos, con formidables resultados, especialmente en PC. Los motores gráficos (o engines) surgieron ante la necesidad de disponer de una plataforma de gestión de entornos gráficos 3D aprovechando al máximo el hardware disponible. Hoy en día casi todos los juegos usan uno u otro motor. A destacar, Unreal Engine o Unity son grandes conocidos de la industria. Estos motores permiten al artista llevar los gráficos al límite sin comprometer la fluidez. Algunas compañías crean su propios motores, como el famoso Frostbite de DICE para sus últimos «Battlefield».



El desarrollo de hardware específico para proceso gráfico (las GPU) junto con el de estándares como DirectX y los motores gráficos han contribuido a facilitar la creación de juegos cada vez más espectaculares.



La tecnología Frostbite 3 de DICE permite crear con gran realismo y fluidez los escenarios de títulos como «Battlefield 3».



Unreal Engine de Epic está presente en grandes juegos como «Mass Effect 3». Su cuarta versión se muestra en una popular demo.

EL EXPERTO



Francisco Javier Soler

> La realización de este Taller, ha estado a cargo de Francisco Javier Soler aportando su experiencia profesional en el área de arte y diseño para videojuegos como **Director de Arte** en la compañía **Pyro Studio y Director del Máster en Arte y diseño visual de videojuegos de U-tad.**

> Con más de 14 años de experiencia, Francisco ha trabajado en el lanzamiento de múltiples títulos AAA para distintas plataformas tanto en consola como para PC. **Algunos proyectos en los que ha participado son:** «Planet 51: The Game», «Adventure Park», «Pirates of the Seven Seas», «Sports City», «Gifted», «In-Zero», «COPS», Pyro Studios Technology Team, «Commandos Strike Force», «Commandos 3: Destination Berlin», «Commandos 2: Men of courage», «Commandos: Beyond the Call of Duty».

exponencial también en la infraestructura de los equipos de desarrollo. Lo que en su día ocupaba a un par de grafistas en una pequeña oficina se ha convertido en una compleja maquinaria de generar contenido visual, capaz de abordar retos inimaginables. Pongamos como ejemplo la saga «Assassin's Creed»; alrededor de 300 profesionales han participado en su desarrollo, de los cuales muchos son artistas. ¿Os imagináis gestionar un equipo así?

Precisamente por ello, hoy existen infinidad de profesiones asociadas al apartado gráfico en un videojuego. Desde los perfiles generalistas, habituales en desarrollos de ciclo más corto; a los especializados en un área muy concreta, más comunes en las superproducciones. Todos tienen su lugar en un sector que ofrece muchas posibilidades profesionales, ofreciendo a los talentos oportunidades de formación que hasta hace poco no existían.

Si nos fijamos en el primer sprite que dio vida a «Mario» y lo comparamos con sus posteriores versiones podemos hacernos la siguiente pregunta: ¿Serán tan notables los cambios en el aspecto gráfico de los juegos dentro de 10 años, como lo han sido en la saga de «Mario»?

Lo cierto es que cuanto más complejo sean los gráficos de un videojuego, más y mejores artistas harán falta para llevarlo a cabo. Y más, con la llegada de nuevas consolas y dispositivos de entretenimiento... ¡Veremos lo que nos preparan los próximos 10 años! **F.J.S.**

¿Quién podía imaginarse ver «The Division» así de bien en un tablet? El futuro en los gráficos nos augura avances espectaculares.





Juegos de próxima generación como «Battlefield 4» y «Dragon Age III» usarán la última versión de un sofisticado motor gráfico, en este caso Frostbite 3.0.



Los artistas de la compañía MercurySteam se han destacado por la realización artística de la serie «Castlevania: Lords of Shadow».

zona micromanía

¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Es muy de agradecer que, a pesar de tratarse del mes de Agosto, –con muchos de vosotros en plenas vacaciones– nos hayáis dedicado un momento para dejar comentarios y sugerencias en nuestras páginas de Facebook, Twitter y ahora también en MICROMANIA.es. Lo cierto es que, cada aportación, supone una perspectiva personal que valoramos. ¡Gracias!

Dicho esto, como es habitual, los temas que más opiniones y hasta polémica suscitan son los de la elección del juego de regalo. Nuestro objetivo es ofrecer la máxima calidad y variedad, pero no siempre elegimos...

Con respecto al contenido de Micromanía, ya podéis ver que muchas sugerencias tienen un reflejo en la revista. Así que, seguimos en contacto en **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

THE BUREAU: XCOM DECLASSIFIED



Hace alrededor de un año, el anterior «XCOM: Enemy Unknown» de Firaxis también fue nuestro juego favorito. Este mes, es el juego de 2K Marin, «The Bureau: XCOM» nuestra elección. Y es que, pese a ser un juego inspirado en el mismo universo y compartir ambos algunos principios básicos, son muy diferentes. «The Bureau» cuenta con una ambientación sensacional, pero, sobre todo, consigue ser fiel a la mecánica de los «XCOM», poniéndola al día. En un escenario de juegos en los que predomina el entretenimiento inmediato, «The Bureau» nos brinda una acción con múltiples posibilidades tácticas. ¡La mejor acción táctica del momento, sin duda!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Alejandro Jaime: ¡Portadón! ¡Me encanta! Y el que se queja de los juegos, que se vaya a las consolas y se compre [...] a ver que juego le dan.
25 de Julio a la(s) 15:42 a través de móvil ·



Gonzalo Cambior Yenes: [...] La sección "El Taller" me llama mucho la atención . Me parece un acierto su inclusión . Pero sigue pareciéndome que sois muy generosos con las notas.
25 de Julio a la(s) 18:58 ·



Paco Bogie: Estupendo juego, ahora toca «Praetorians» y ya me tenéis contento.
5 de agosto a la(s) 13:43 ·



Telmo Fernández: Estaría bien que volvieseis a incluir juegos en formato físico aunque no fuesen actuales, o demos, juegos indies, contenidos propios en el DVD, etc. Y que le dieseis un nuevo enfoque a la Micromanía, analizaseis más juegos por número siendo más críticos [...]



Micromanía: Parece ser que la elección de «Imperial Glory» os ha gustado y lo celebramos... Esperamos que «Commandos 3», otro gran título de Pyro que va de regalo este mes también guste a la mayoría. Lo del formato físico está difícil por ahora, pero tomamos nota sobre el contenido de indies y demos... Y sí, procuraremos ser menos indulgentes con las notas. Pero, ¿a que nos entendéis los mensajes?

MICROENCUESTA

TITULAR PARA LA MICROENCUESTA

Aunque está claro que el PC es la plataforma que te permite disfrutar de los videojuegos más avanzados, de vez en cuando nos obliga a ponernos al día. ¿Cuándo planeas tú renovar tu equipo? ¿Cómo será tu próximo PC? ¿Cuál es tu estrategia de actualizaciones?

1. Espero que dentro de bastante tiempo. Lo he actualizado hace poco y pretendo que me dure 3 ó 4 años al menos. Como una generación de consolas. Y no tengo ni idea de cómo será.
2. Está claro que cada dos años como mucho hay que renovar el equipo si quieres seguir manteniéndote al día para jugar lo que te apetezca a buen nivel. Pero tendrá que ser un sobremesa con amplitud de opciones para actualizarlo
3. Mi próximo equipo, no sé si será un PC de sobremesa o un portátil, dado el nivel de prestaciones de los últimos modelos de portátil. Quizá hasta pueda ser un tablet PC.



No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT»

REGRESO A CHERNÓBIL

¿«STALKER» no te parecía bastante tétrico? Prueba el mod "Misery". Si no te inquieta, no eres humano. ¿Tal vez mutante?



"Misery" añade un toque más realista y hostil al juego original, lo que aumenta enormemente su nivel de dificultad.



El mod incluye la posibilidad de elegir entre tres clases de personajes, cada una con sus propias habilidades y armas.

A principios de año salió el mod «Misery», una conversión total que modificaba el juego original para aumentar la sensación de miseria y crudeza del entorno. Pues bien, el grupo de diseñadores del mod ha decidido unirse de nuevo y crear la versión 2.0, que añade una nueva dimensión al concepto original y consigue mejorar la espectacularidad del primer mod.

Entorno hostil

Pero, ¿qué modifica exactamente? Pues para empezar, incrementan los niveles de dificultad para que cada partida se convierta en una lucha por la supervivencia. Sus diseñadores querían un toque más dramático y desafiante que el del juego original, y se basaron para ello en títulos como «Metro 2033». De esa manera, nos encontramos con un entorno hostil en el que la comida, el agua y la munición escasean muchísimo, y resultan difíciles de conseguir. Asimismo, los daños que recibamos serán mucho más realistas, y no recuperaremos salud solo por comer o ponernos un vendaje, por no hablar de los efectos de las anomalías de la zona, que ahora son mucho más letales.

En el apartado audiovisual el mod el mod también mejora, con texturas en alta resolución más variadas y "salvajes" además de nuevos efectos sonoros. Y para a aquellos que les guste elegir entre diferentes clases de personajes, se han añadido tres distintas, cada una con sus propios atributos, habilidades y equipo inicial, y con una rama de especialización de armas diferente.

En fin, un mod espectacular que renueva «Call of Pripyat» por completo. Si tienes el juego merece la pena echarle un vistazo. Lo tienes en: **www.moddb.com/mods/stalker-misery**

MODS EN DESCARGA

GORDON CON NANOTRAJE



"Smod: CryLife" es una modificación para «Half-Life 2» que mezcla de una forma singular las características del juego original con las de «Crysis». De esta manera, podemos jugar la campaña clásica de «Half-Life 2» pero con un nanotraje que nos permite saltar más alto, obtener una gran fuerza o mejorar nuestra resistencia. Se han incluido también nuevas armas y mapas multijugador.

» **www.moddb.com/mods/smod-crylife**

ABANDONADOS EN UNA ISLA



Si quieres poner a prueba tus habilidades de supervivencia en «Left 4 Dead 2», no te pierdas entonces el mod "HGYDocklight", que recrea un asalto zombi a una isla completamente desierta. Nuestros protagonistas deberán defenderse de las hordas de muertos vivientes utilizando las cuevas, los acantilados y un faro abandonado como únicos refugios en los que ocultarse.

» **www.moddb.com/mods/hgydocklight**

SOLO CONTRA EL MUNDO



"Survival of Chernarus" es un mod individual y multijugador para «ARMA 2» que nos pone en la piel de un soldado estadounidense abandonado en un terreno desconocido. Nuestro protagonista deberá reunirse con sus compañeros y encontrar por el camino cualquier arma, vehículo o amigo que pueda ayudarle a alcanzar su objetivo. Pero las tropas hostiles de la región no se lo pondrán nada fácil.

» **www.moddb.com/mods/survival-of-chernarus**

¡EXTRAS!

EL PATRIOTA DE COLUMBIA

COMPRAS » FIGURA «BIOSHOCK INFINITE»

¿Quieres tener un recuerdo de tus victorias en «BioShock Infinite»? Si es así, no te pierdas la espectacular figura de acción creada por NECA Toys del mortal enemigo El Patriota que acaba de salir a la venta en pre-reserva. La figura mide casi 23 cm, dispone de más de 20 puntos de articulación e incluye dos cabezas intercambiables, está armado y lleva las dos banderas a la espalda.

www.bigbadtoystore.com/bbts/ (Patriot)

LA PISTOLA DE BATMAN

COMPRAS » RÉPLICA, «BATMAN: ARKHAM ORIGINS»

Para conmemorar la salida del próximo «Batman: Arkham Origins», la Asociación estadounidense de objetos coleccionables de entretenimiento (NECA) ha preparado una réplica exacta de uno su pistola lanzadora totalmente motorizada. El accesorio sale a la venta en octubre, pero ya es posible reservar una unidad. Está disponible en gamestop.com.

Detalles en la página web: necaonline.com

ACTUALIDAD » «SPACE HULK»

ANIQUILA GENESTEALERS EN EL NUEVO SPACE HULK

El estudio indie Full Control aplica la fórmula de estrategia por turnos de «XCOM» al universo de Warhammer 40,000.



En los últimos, años la saga «Dawn of War» nos ha brindado un montón de excelentes juegos de estrategia en tiempo real basados en el universo de Warhammer 40K. Ahora, por fin, llega uno de estrategia por turnos: «Space Hulk». Sus autores, los daneses del estudio independiente Full Control, han apostado sobre seguro, y han optado por la fórmula del éxito ideada por Firaxis para su reciente remake de «XCOM».



Exterminadores al rescate

La campaña de «Space Hulk» transcurre en la Sin of Damnation, una enorme nave interestelar que ha sido infestada por una horda de alienígenas genestealers. Tu tarea es ponerte al mando de una escuadra de exterminadores de los Ángeles Sangrientos y exterminar los genestealers a lo largo de 15 misiones. Cuando alguno de tus hombres dispara o es atacado, la cámara cambia a una perspectiva cercana, dándole un toque cinematográfico. Y, por mencionar un detalle de jugabilidad, puedes poner a tus soldados en guardia para que disparen durante el turno del enemigo si algo se mueve en su campo de visión. Una opción contemplada en el juego de mesa homónimo de Games Workshop, por cierto.



Cuando sucede algo importante, **se activa un juego de cámaras** a pie de la acción.



Si vas muy deprisa, corres el riesgo de toparte con un genestealer. Y si vas muy despacio, pueden tenderte una emboscada, porque esos bichos son muy astutos.

Un clon en el mejor sentido

En cuanto al multijugador, puede ser frente al mismo ordenador o bien online multiplataforma, contra usuarios de PC, Mac o iOS. La versión de PC cuesta 27,99 € en Steam, y ya está disponible. Un clon de «XCOM», en resumen. Pero dicho no como una crítica, sino como un elogio, porque combina una mecánica de juego excelente con la muy atractiva ambientación de Warhammer 40,000. Más información: **www.spacehulk-game.com**

¡SIGUE JUGANDO!

GLOBOS PARA TU CIUDAD EN «SIMCIY»



«SimCity» no para de evolucionar. Además de las actualizaciones, que van solucionando los no pocos defectos que el juego todavía arrastra, ahí están los paquetes de contenido descargable. El más reciente es «Dirigibles». El nombre lo dice todo. Añade enormes dirigibles con diversos usos: desde la recreación de los habitantes de tu ciudad, hasta reclamo para atraer turistas, pasando por la interesante posibilidad de utilizarlos como transporte público para descongestionar las carreteras. Cuesta 8,95 € en Origin.

» **www.simcity.com/es_ES**

NUEVAS REGLAS DE BATALLA EN «XCOM»



Los fanáticos de «XCOM» estamos un tanto enfadados con Firaxis por la falta de DLCs. Menos mal que la comunidad es muy activa, y lanza un mod detrás de otro. Uno de los más interesantes es "The Merciless Experience". Está centrado en modificar la jugabilidad, haciéndola más realista pero no más difícil en general. Así, por ejemplo, es más complicado acertar a los trajeados, pero en cambio nuestros soldados pesados llevan munición infinita.

» **xcom.nexusmods.com/mods/98**

¡EXTRAS!

«CIVILIZATION» ABIERTO Y GRATIS

DESCARGAS » «FREECIV»



«Civilization» no es un juego nuevo, que digamos. Y «FreeCiv», su versión gratuita de código abierto desarrollada por la comunidad, tampoco. Lo que sí es nuevo es que ahora «FreeCiv» es jugable mediante HTML 5, un lenguaje que da para mucho más que el hipertexto.

Lo encontrarás en: play.freeciv.org

CONQUISTA ROMA SOBRE EL TABLERO

COMPRAS » JUEGO DE MESA «CONQUEST OF THE EMPIRE»

Estos días, ante la llegada de «Total War Rome II», los amantes de la estrategia andamos movilizados para arengar a nuestras legiones. Mientras tanto podemos calmar nuestras ansias de gloria imperial con alguno de los juegos de mesa ambientados en la antigua Roma, como "Gloria Mundi", "Quo Vadis?" o "Sylla". Pero el que más se parece a «Rome II» es "Conquest of the Empire". Su apariencia es la de un clon de Risk, pero sus reglas muy diferentes. Lo tienes por unos 55 € en **www.muevecubos.com.** Y una advertencia: aunque en el listado no dice que está en español, pinchando en los enlaces puedes descubrir que sí lo está.



ACTUALIDAD / DESCARGAS «DCS: WORLD» GRATIS EN STEAM

DCS WORLD SE ESTRENA EN STEAM

El mundo de simulación de Eagle Dynamics, «Digital Combat Simulations» llega a Steam con el Frogfoot gratis.¡Regalazo!



«DCS World» es un free2play avanzado y actualizado que permite añadir los títulos de Eagle Dynamics (A-10, P-51, Combined Arms, etc.) como módulos.

Hemos prestado aquí mucha atención a las novedades de «DCS: World» y su llegada a Steam ya se conocía... Pero su estreno en la plataforma de distribución de Valve nos ha llegado por fin con el simulador del Su-25T "Frogfoot" de regalo, para que podamos probarlo por todo lo alto. Una estupenda oportunidad que animará a más de uno para adquirir alguno de los actuales y futuros títulos de Eagle Dynamics.

¡Bombas fuera!

Además de que la disponibilidad de «DCS: World» en Steam amplía las posibilidades de difusión y soporte de los juegos compatibles, contar con el Frogfoot de entrada nos permite probar muchas características del entorno... Y además, el avión es un cazabombardero moderno de lo más interesante. Conocido como el Sturmovik actual, el Su-25 fue introducido en los 80 como el cazador de tanques soviético, blindado y bien armado. Pruébalo en **store. steampowered.com** (DCS World).



«DCS World» era ya gratuito, pero en Steam te regala el módulo del SU-25T pilotable.

REPOSTAJE EN VUELO

«IL 2» YA ESTÁ EN "ALPHA"



Ocho meses después del anuncio oficial del proyecto de «IL2 Battle of Stalingrad» por 777 Studios, la compañía ha dado numerosos detalles sobre el juego en su diario de desarrollo. Puedes ver el progreso de la versión "alpha" en el foro de 1C.

forum.il2sturmovik.com/

¿TE APUNTAS A IR A MARTE?



¡Si la empresa Mars One te ha seleccionado para colonizar Marte, enhorabuena! Pero si no, no te quedes con las ganas de visitar el planeta rojo gracias al simulador de Bohemia «Take On: Mars» del que ya te hablamos. El acceso anticipado ya está disponible en por 9,99 €.

mars.takonthegame.com

ACTUALIDAD «BROTHERS: A TALE OF TWO SONS»

DOS HERMANOS, UN MANDO

«Brothers: A Tale of Two Sons» es una original aventura en la que manejas a dos personajes, que juntos resuelven enigmas.

Un hombre se aferra a la vida. A sus hijos, desesperados por curar a su padre enfermo, se ponen en camino para encontrar "El Agua de Vida" y llevársela a su padre, en un viaje en el que tendrán que unir fuerzas para poder sobrevivir. Uno será fuerte; el otro, débil. Uno será valiente; el otro, miedoso. Tendrán que ser... hermanos. Así comienza «Brothers: A Tale of Two Sons», la aventura descargable de 505 Games que atrae todas las miradas.



Los dos hermanos tienen personalidades distintas y afrontan peligros de forma diferente.

Dos por uno

Se trata de una historia épica de ambientación medieval con excelente ambientación. Pero lo más original de «Brothers» es su sistema de control: manejas a los dos protagonistas a la vez. Si usas un gamepad con dos sticks, cada uno de ello mueve a un personaje y con el teclado, dos grupos de cursores. Avanzando al unísono debes sortear peligros, resolver puzles coordinados y superar algunos combates. Un título muy original. Descárgalo aquí: **es.brothersthegame.com**



EN LA RED

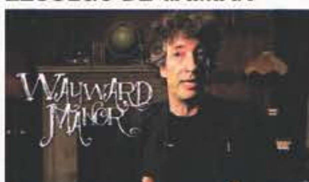
HOMENAJE PATRIO



¿Te apetece una aventura de piratas? «El Engaño de Barbapoca» está hecha en España y ya va por su segundo capítulo. Ahora la cosa se complica con la aparición de unos fantasmas...

www.lajaraaventuras.com

EL JUEGO DE GAIMAN



Tras probar en el comic, la literatura, el cine y la televisión, Neil Gaiman se estrena en los videojuegos con «Wayward Manor», una inquietante mansión gótica en la que puede ocurrir de todo.

whohauntsneil.com

ACTUALIDAD «DIVINITY: DRAGON COMMANDER»

REUNIFICA EL IMPERIO AL MANDO DE LOS DRAGONES

¿Imaginas un reino que pudieras conquistar a lomos de un dragón? Sí, el sueño de Daenerys Targaryen. ¡Huy, de Khaleesi!

Allá por el número de mayo de 2012 (en el número 208 de Micromanía) te avanzamos en un reportaje de qué trataría la nueva entrega de la saga «Divinity». Una llamativa rareza de Larian Studios que, con el título de «Dragon Commander», nos iba a permitir liderar una vasto ejército y entablar fantásticos combates aéreos controlando tales criaturas mitológicas. ¿Lo recuerdas? El caso es que el juego no será finalmente distribuido en España, pero acaba de ser lanzado como descarga digital y, tanto por su calidad como por su insólita y audaz fórmula de jugabilidad, creemos que merece la pena echarle, al menos, un vistazo.



Durante una batalla, controlas a tus legiones como en un «Total War», pero llegado el momento puedes convertirte en un dragón y arrasar a las hordas enemigas.

Alquimia multigénero

«Dragon Commander» se atreve a combinar rol, estrategia y acción. ¿Demasiado abarcar para un solo juego? Pues parece ser que no, porque cada elemento interviene en la mecánica por separado, de manera que se alternan entre sí acertadamente y la mezcla no resulta confusa. El juego te lleva de la táctica de las batallas a la acción de los combates directos –si así lo quieres– y, entre unos y otros lances, puedes atender al progreso de tu personaje, como en un juego de rol, y dirigir una campaña de estrategia por turnos.



La campaña viene aderezada con un modo online que contempla el juego en cooperativo.

Como comandante de dragones tu objetivo es la reunificación de un Rivellion fraccionado y, finalmente, convertirte en el nuevo emperador. El éxito dependerá de tu capacidad para gestionar tus dominios, construir un ejército invencible y llevarlo a la victoria. Descubrirás armas secretas, tácticas, habilidades y... hasta podrás transformarte tú mismo en un dragón. ¡Alucinante!

Los inconvenientes son que cuesta 39,99 € y que no está localizado al Castellano (Inglés). Pero si puedes pasar esto por alto, visita Steam o la tienda de Larian: **www.larianvault.com**



¡EXTRAS!

NUEVA FIGURA DRAGONBORN

COMPRAS FIGURA «THE ELDER SCROLLS»

Seguro que te gustó la figura de colección de "Dragonborn" de «TES V: Skyrim» con la que Bethesda estrenó su tienda online. Unos meses después, nos llega una nueva variante, a "Dragon Priest Morokei Mask" creada por por Gaming Heads con excelente detalle. A escala de 1:6, mide unos 40 cm y el precio de preventa es de 370 $ (277 €).

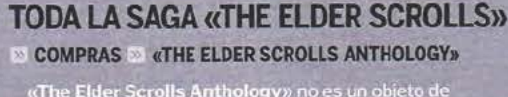
store.bethsoft.com

TODA LA SAGA «THE ELDER SCROLLS»

COMPRAS «THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY»

«The Elder Scrolls Anthology» no es un objeto de colección, sino una colección en sí, y mucho más asequible que las figuras de Dragonborn. Bethesda recopila los cinco juegos y las siete expansiones de la saga, añadiendo cinco mapas de los distintos territorios. Sale el 13 de septiembre por 59,99 €.

www.elderscrolls.com



MINIROL EN DESCARGA

HACK & SLASH Y PUZLES EN «HAMMERWATCH»



Si disfrutas de la acción y el rol de los hack'n slash «Hammerwatch» te proporciona diversión inmediata pero no por ello simple, ni carante de profundidad. Con un aire retro que recuerda a los «Gauntlet», juegas desde una perspectiva cenital en escenarios 2D repletos de acción, trampas, enemigos y enigmas. Cuesta 8,99 € pero por 26,99 € podéis jugarlo 4 amigos.

www.hammerwatch.com

PERSIGUE A LOS HEREJES CON NO TAN SANTO OFICIO



¡Conviértete en inquisidor y manda al infierno a los herejes! Pero no, no creas que se trata de una caza de "supuestas" brujas, no. En «Inquisitor» te enfrentas a unas fuerzas del mal que no se andan con pintorescos aquelarres ni sutiles contuvernios. Aquí vas a darte de tortas con mentiras, secretos, demonios y cosas peores. Elige entre paladín, clérigo o ladrón para ponerlas en jaque. Cuesta 8,99 €.

inquisitor-rpg.com

HAZTE EL HÉROE, POR MÉRITOS PROPIOS



De nuevo, acción y rol se dan la mano en este indie, «Rogue Legacy». Esta vez, no juegas desde una perspectiva isométrica ni cenital, sino en plataformas 2D de scroll lateral. El juego recuerda al entrañable «Ghost & Goblins» pero es mucho más complejo y gratificante. Por 13,99 € juegas con una dinastía de diferentes heroes que se succeden en infinidad de mazmorras.

www.roguelegacy.com

ACTUALIDAD «RUGBY CHALLENGE 2»

LOS COLOSOS DEL RUGBY

Si quieres probar deportes menos populares en nuestro país que el fútbol y el basket, Sidhe Interactive tiene una propuesta.

Se trata de «Rugby Challenge 2», la segunda parte de uno de los juegos de rugby que más repercusión ha tenido a nivel mundial, y que ahora es posible adquirir a través de la plataforma Steam traducido completamente al Castellano.

Los reyes de la melé

El juego nos ofrece la oportunidad de disputar las competiciones más importantes. Entre los torneos, se incluyen muchos de gran prestigio que se disputan en Australia y Nueva Zelanda, pero también competiciones como el Torneo de las Seis Naciones o la Copa de Europa de Naciones, en la que participa España. También se ha incluido la posibilidad de participar en competiciones multijugador de 4 vs 4 y en modo cooperativo, ya sea en línea o de forma local.



«Rugby Challenge 2» ha salido a la venta por 39,99 € y, aunque es un precio un poco elevado, tiene todos los ingredientes para resultar divertido y desafiante. Lo encontrarás en: **store.steampowered.com/app/226760/**

Aunque la mayoría de los 110 equipos reproducidos no cuentan con licencia oficial, «Rugby Challenge 2» cuenta muchos detalles reales y una mecánica de juego fidedigna y, al mismo tiempo, divertida.

LA PRÓRROGA

PONTE LAS BOTAS



Si te apetece cambiar la equipación de tus jugadores de «PES 2013» busca el parche "Pack 81". Las 81 botas que incluye tienen texturas HD, diferentes marcas y una vista previa en 3D.

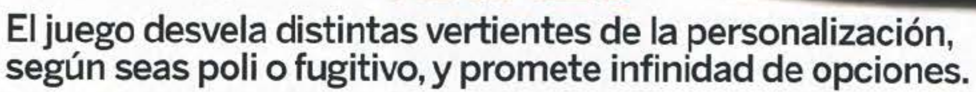
www.pesoccerworld.com

EL BASKET MÁS ANIMADO



¿Un partido en «NBA 2K13» con dibujos animados? Dispútalo con "Slam Dunk + Kuroko + Space Jam", un mod que añade 10 equipos del manga Slam Dunk, la peli "Space Jam" y al anime "Kuroko no Basuke".

dfiles.eu/files/niyky4xy3



VELOCIDAD

ACTUALIDAD «NEED FOR SPEED: RIVALS»

PERSECUCIONES Y TUNEO EN RIVALS

El juego desvela distintas vertientes de la personalización, según seas poli o fugitivo, y promete infinidad de opciones.

La personalización vuelve a ser protagonista en «NFS». Pero para los que hagan de polis no podrán cambiar la uniformidad de los coches, sino optar a mejora según sus misiones: más velocidad, refuerzos, tecnología...

Mientras se aproxima su lanzamiento en noviembre, EA va desvelando nuevos detalles muy prometedores sobre «NFS: Rivals» que permiten augurar el título más interesante de la saga en mucho tiempo. A la descripción de las persecuciones con la poli y la de sus características como MMO de velocidad con el modo Alldrive, en la GamesCon, EA ha facilitado nuevos detalles sobre «NFS: Rivals» acerca de la posibilidades de personalización que ofrece.



¿Fugitivo de la ley o poli?

Si eliges el papel de fugitivo, podrás modificar el aspecto de tus coches con toda clase de elementos fardones, instalar mejoras e ingenios tecnológicos. Como policía, en cambio, podrás optar a diferentes tipos de vehículos especializados en funciones concretas: patrulla, intervención y agente encubierto. Tienes más detalles en la web oficial: **www.needforspeed.com**

VELOCIDAD EN LA RED

ASÍ SON LOS ACCIDENTES



Los veteranos recordarán la brutal cabecera del programa de TV de La Segunda Oportunidad, sobre accidentes y cómo evitarlos. De eso va «BeamNG Drive» (27.10 €) con una física sobrecogedora. Hay demo.

www.beamng.com

«WRC 4» EN OCTUBRE



A finales del pasado mes de Julio, los estudios Milestone confirmaron la cuarta entrega de la serie de rallies oficial WRC FIA World Rally Championship que reproduce la actual temporada.

www.wrcthegame.com

ACTUALIDAD » «DOTA 2»

EL REGRESO DEL JUEGO QUE INVENTÓ LOS MOBA

Valve lanza «DOTA 2», la secuela del MOBA que fundó el género, y que viene dispuesto a desbancar a «League of Legends».

Por fin ha llegado «DOTA 2», secuela del mod «Defense of the Ancients» para «Warcraft III: The Frozen Throne» que inventó el género de los MOBA, o sea, los "multiplayer online battle arena". Actualmente el rey de los MOBA es «League of Legends», que según sus creadores, Riot Games, es el juego más jugado del mundo con 12 millones de usuarios al día. «DOTA 2» viene dispuesto a reclamar ese trono, y tiene argumentos para conseguirlo.



Un género muy disputado

Valve no ha escatimado esfuerzos para hacer de «DOTA 2» un juego sobresaliente en todos sus aspectos, desde los gráficos hasta la jugabilidad, pasando por la localización de textos a más de veinte idiomas, incluido el nuestro, para potenciarlo a nivel mundial.

La competencia va a ser dura porque, aparte de «League of Legends», ahí están los veteranos «Heroes of Newerth» y «Smite» que cuentan con un público fiel, y para el futuro, además de aspirantes discretos como el recién convertido «End of Nations», se avecinan tres pesos pesados. El primero, «Blizzard All-Stars», del que se espera que se desvelen detalles durante la BlizzCon 2013, que se celebrará en noviembre. El segundo, «Dawngate», que será la apuesta de Electronic Arts para meterse en esta apretada pugna. Y el tercero, «Total War Arena», firmado por The Creative Assembly.

«DOTA 2» afronta la difícil tarea de hacerse un hueco y posicionarse antes de que lleguen todos estos gigantes. Como decimos, calidad tiene de sobra para comerle el terreno a «League of Legends». Habrá que ver lo que sucede. Si quieres jugarlo, es gratis con micropagos, como casi todos los MOBAs, y ya puedes descargarlo en Steam.

store.steampowered.com/app/570



El planteamiento de «DOTA 2» es típico de los MOBA: Dos equipos que deben defender su torre y conquistar la del rival.



Actualmente hay unos 100 héroes, casi los mismos que en «LoL». Cada uno tiene una serie de características que se pueden desarrollar.

EL PERSONAJE



SILENTWIND

Me encontrarás en el servidor Miller de «PlanetSide 2». Soy una valiente defensora de la Soverania Vanu. La tecnología es la única herramienta que nos erige en señores de la naturaleza, y como tal sólo ella puede hacernos libres.

Mi especialidad es la infiltración. Gracias a la superioridad tecnológica de la que disfrutamos los Vanu, soy capaz de aparecer en casi cualquier punto tras las líneas enemigas para sabotear sus defensas con mis habilidades de hacking. Matarlos suavemente: ése es mi lema.

El traje de invisibilidad tiene el inconveniente de un blindaje muy bajo, por lo que mi prioridad es evitar ser detectada. Y, si te detectan, lo mejor es estar bien lejos. Por eso mi arma favorita es un rifle de francotirador: el Ghost VS12. Su relativamente alta tasa de disparo me da lo que yo busco, y no me importa que el cargador sea algo pequeño.

En cuanto a la reciente polémica de los implantes, yo estoy a favor de que sólo se puedan adquirir a cambio de dinero real. Soy consciente de que mi opinión es minoritaria, pero hay que tener en cuenta que «PlaretSide 2» es gratuito, y que de alguna manera tiene que financiarse.

¡SIGUE JUGANDO!

«HEROES & GENERALS» EN TU BOLSILLO

ACTUALIDAD » APLICACIONES PARA «HEROES & GENERALS»



El gran atractivo de «Heores & Generales» es la posibilidad de alternar entre la gestión de los ejércitos y la acción FPS en un MMO de la Segunda Guerra Mundial. Para que podamos abordar la parte de gestión desde nuestra tablet o smartphone, Retro-Moto ha lanzado sendas aplicaciones gratuitas para iOS y Android. Si todavía no te has unido a la lucha, que sepas que es gratis y se juega desde el navegador.

Más información: www.heroesandgenerals.com

CONVIÉRTETE EN ATRACADOR DE BANCOS

ACTUALIDAD » LANZAMIENTO DE «PAYDAY 2»



¿Estás enfadado con los bancos? ¿Eres uno de los afectados por las preferentes? Entonces «PayDay 2» te va a encantar. La premisa: jugar online en cooperativo con hasta tres amigos más para asaltar bancos pistola en mano. En esta secuela se ha mejorado la jugabilidad gracias a características como la modificación aleatoria de los escenarios y sus eventos. Ya disponible en Steam por 30 €.

Más información: www.crimenet.info

¡Mueve ficha!

Una de las aspectos más interesantes de smartphones y tablets es que hacen realidad cosas que parecían imposibles. ¿Un Monopoly en la playa? ¿Un wargame con cientos de fichas? ¿Oponentes en cualquier momento y lugar? ¡Todo eso y más!

Tradicionalmente las conversiones de juegos de mesa en videojuegos no han tenido nunca demasiado éxito, seguramente debido a que hay demasiadas diferencias entre jugar sobre un tablero, con fichas, cartas, dados... y jugar frente a un monitor usando un ratón y un teclado. Esta situación ha cambiado radicalmente con la aparición de smartphones y, sobre todo, tablets, y es que estamos hablando de dispositivos que puedes poner sobre la mesar, que varios jugadores pueden usar simultáneamente y en los que hasta puedes mover las fichas con los dedos. Todas estas posibilidades han llevado a las tiendas digitales montones y montones de jugos de mesa, algunos mediocres, otros buenos y otros, como los que te traemos en estas páginas, realmente magistrales.

CARCASSONNE iOS



Con millones de copias vendidas en todo el mundo es, sin duda, uno de los juegos más populares de todos los tiempos. Por suerte para todos los aficionados, su versión digital no sólo captura toda la magia del original sino que la adapta perfectamente a la superficie táctil gracias a un impecable sistema de control y una interfaz perfectamente diseñada, hasta el extremo que su aparición supouso una revolución y marcó el modelo a seguir para futuras adaptaciones. Partidas asíncronas entre varios jugadores, una excelente IA, rankings, actualizaciones...

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** 8,99 €
- **Tamaño:** 455 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** TheCodingMonkeys
- **Web:** *carcassonneapp.com*

TICKET TO RIDE iOS

En este juego nuestra misión es crear líneas de ferrocarriles que conecten diferentes ciudades del mundo, para con ello ganar más puntos que nuestro oponentes. Parece sencillo, pero detrás de esta descripción se esconde una jugabilidad muy divertida y tremendamente adictiva que ha convertido a «Ticket to Ride» en un éxito absoluto que mantiene enganchado a miles de jugadores en todo el mundo, y es que precisamente uno de sus atractivos es que jugadores que usan diferentes plataformas y SS.OO. pueden participar en la misma partida.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad) / Android
- **PVP:** 5,99 € / 5,43 €
- **Tamaño:** 148 MB / 136 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Days of Wonder
- **Web:** *www.daysofwonder.com*



BATTLE OF THE BULGE iOS



A diferencia de los otros juegos que os comentamos en estas páginas, este «Battle of the Bulge» es lo que podríamos llamar un juego "hardcore", de la vieja escuela si lo preferís, y, por lo tanto, quizá no sea apropiado para todo el mundo, en especial para los jugadores más casuales.

Eso sí, si la complejidad no te asusta y quieres disfrutar de un fantástico wargame para tu iPad, con una profundidad y una abundancia de opciones iguales a las que puedes obtener en los mejores juegos de guerra de tablero, entonces no te debes perder «Battle of the Bulge».

Su precio puede parecer un poco elevado teniendo en cuenta la media de la App Store, es cierto, pero la enorme cantidad de contenido que ofrece y su infinita rejugabilidad, compensan este apartado más que de sobra. Palabra.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 8,99 €
- **Tamaño:** 263 MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Shenandoah Studio
- **Web:** *www.shenandoah-studio.com*

JUEGOS DE TODA LA VIDA



Aunque los juegos de tablero –los originales, claro, no las adaptaciones electrónicas– que os hemos presentado en estas páginas son todos relativamente recientes (el más antiguo es «Carcassonne», que se publicó en el año 2000), eso no quiere decir ni mucho menos que no puedas disfrutar en tu tablet o tu smartphone de juegos "de toda la vida". Y es que todas las tiendas de apps rebosan con todo tipo de versiones de juegos clásicos, como el ajedrez, las damas, el go, el backgammon o todo tipo de juegos de cartas. Además, por supuesto, también puedes encontrar juegos que sin ser milenarios como los anteriores, también tienen muchísima solera, como el Monopoly, el Trivial Pursuit, el Risk y otros muchos. Vamos, que sea cuál sea tu tipo de juego de mesa preferido, si tienes un smartphone o un tablet –y da igual el Sistema Operativo–, ¡tienes mucho donde elegir!



ÚLTIMAS NOVEDADES

¡Pisa a fondo!

Si te va la velocidad te alegrará saber que la compañía 2K acaba de anunciar el lanzamiento de «2K Drive», un juego de carreras con una pinta espectacular, que contará con más de 25 coches de marcas reales y que estará disponible para este mismo otoño.



Vuelve Baldur's Gate

Tras estar un par de meses fuera de la App Store, al parecer por desacuerdos sobre los derechos de la licencia, «Baldur's Gate» por fin vuelve a estar disponible en la tienda de Apple, después de que todas las partes llegaran a un acuerdo. La segunda parte de la noticia es que la versión de Android del juego podría ser anunciada dentro de muy poco.



Deus Ex para todos

Ya no hace falta que sigas enfadado por no poder jugar a «Deus Ex: The Fall» en tu dispositivo Android... o al menos no hace falta que sigas enfadado mucho más tiempo, porque Eidos Montreal y Square Enix han confirmado por fin que habrá una versión Android del juego y que verá la luz el próximo mes de septiembre. ¡Ya falta poco!

Carreras en el aire

Los fans del original juego de carreras futuristas «Flashout 3D» tienen motivos para celebrar, y es que la compañía Jujubee acaba de anunciar que está en desarrollo su continuación «Flashout 2». Aunque todavía no se ha confirmado su fecha, se sabe que tendrá mejores gráficos, un nuevo motor físico y contará con modo multijugador. Prometedor, ¿verdad?



AGRICOLA iOS

Quizá sus gráficos coloridos o su ambientación en una granja te hagan pensar en que éste es un juego sencillo o para niños pequeños, pero si es así no podrías estar más equivocado. Detrás de su "bucólico" planteamiento (tu objetivo es cultivar y hacer crecer una granja) se esconde una jugabilidad brutal, repleta de matices, que te costará dominar más de lo que imaginas. Si le añades todas las opciones que podemos esperar en un "triple A" de este tipo de juegos (modo asíncrono, "pass and play", tutoriales, sistema de emparejamientos...) tienes un juego que ningún aficionado debería perderse.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (universal)
- **PVP:** 5,99 €
- **Tamaño:** 214 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Playdek
- **Web:** *www.playdekgames.com*

SMALL WORLD iOS



En este divertido juego, apto para toda la familia por su sencillez, su original planteamiento y sus divertidos gráficos, debes controlar los ejércitos de una raza para conquistar la mayor cantidad de terreno, sólo para abandonarla por otra tribu cuando las fuerzas de la original ya han sido "exprimidas" del todo. Desgraciadamente esta app no aprovecha a fondo todas las posibilidades del juego original, ya que sólo permite partidas de dos jugadores (contra la IA u otro jugador), a diferencia de los cinco del original, y no cuenta con modo online, pero incluso así se trata de un excelente juego que merece la pena.

FICHA TÉCNICA

- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 5,99 €
- **Tamaño:** 94,2 MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Days of Wonder
- **Web:** *www.daysofwonder.com*

Hace 10 años

Pyro nos descubría sus nuevos proyectos mientras celebrábamos nuestro nº 100, repasando la historia de los videojuegos.

Aquellos días de mayo de 2003, iban llegando a nuestras manos excelentes títulos que nos vendrían de fábula para hacer aún más especial nuestro número cien de la Tercera Época. Pyro, para empezar, nos presentaba en exclusiva el último «Commandos» de su gran saga de estrategia aparte de otros proyectos prometedores. La acción, la velocidad y hasta las aventuras también encontraban su merecido lugar entre nuestras páginas.

Rumbo a Berlín

La capital del Tercer Reich era el destino final de los doce niveles que recorríamos en el juego de Pyro que, no en vano, llevaba por título «Commandos 3: Destination Berlin». Pero antes de derrocar a los nazis, debíamos resistir en Stalingrado primero y asaltar Europa, después, desde las playas de Normandía. En nuestro avance, el juego exhibía un detalle gráfico altísimo y contemplaba una gran cantidad de variables tácticas.

Indy volvía a batirse contra esbirros y nazis, tras la pista de un ancestral artefacto sobrenatural.

Ambientados más o menos en la misma época, pero con algo de fantasía y una jugabilidad diferente, disfrutábamos de dos notables juegos de acción y aventura en Review: el retorno de Indiana Jones y la llegada de una entonces desconocida Bloodrayne. El nuevo «Indy» de LucasArts nos llevaba a oriente para buscar la tumba de un emperador, mientras que en «Bloodrayne» de Terminal Reality, nos dedicábamos a cazar vampiros. En ambos, por cierto, teníamos de nuevo a los nazis como enemigos ocasionales.

Completábamos las reviews con la visión de Novalogic sobre los hechos narrados en la peli de Ridley Scott, "Black Hawk Derribado», los incidentes de Somalia en 1993 entre soldados estadounidenses (bajo bandera de la ONU) y tropas de los señores de la guerra.

En Preview, echábamos un vistazo a «Colin McRae 3», «Red Faction 2» y «Enter the Matrix». Y ya, en las páginas finales, ofrecíamos guías de «Raven Shield» y de «C&C Generals», junto a los primeros pasos con «Indiana Jones y la Tumba del Emperador».



Novalogic realizó la adaptación del film "Black Hawk Derribado". Un estupendo juego de acción en primera persona.

MICROMANÍA 100, TERCERA ÉPOCA

La celebración del primer centenar de números en la Tercera Época, marcó aquella Micromanía. Pero también se dieron cita títulos tan recordados como el nuevo «Indy» y «Commandos 3».

BLOODRAYNE LA DHAMPIRESA

Los vampiros ya estaban de moda, pero no se había visto nada parecido a Rayne... O Bloodrayne, una dhampiresa (híbrido entre humano y vampiro) con la que Terminal Reality dio nombre a una gran saga de acción. Sexy y letal, Bloodrayne es reclutada por una sociedad secreta llamada Brimstone para cazar vampiros... Y nazis, después. El personaje ha motivado tres largometrajes (Uwe Boll) aunque no muy afortunados.

Llega la tecnología Píxel Shader 2.0





La aparición de las primeras GPU con soporte para DirectX 9.0 supuso un gran salto en el ámbito de los gráficos en PC. Una de los avances asociados fue el sombreado de píxeles 2.0 o Pixel Shader 2.0, que permitía la recreación de superficies mucho más realistas.

Demos con Pixel Shader 2.0

Los primeros ejemplos nos llegaron con la demo de Nvidia para sus GeForce FX y también aplicados a juegos como el soberbio «IL2 Forgotten Battles» que comentábamos en aquel número.





«FAR CRY» EN GESTACIÓN

En la sección Pantallas del número 100, pudimos mostraros algunas imágenes del prometedor «Far Cry». Ya entonces apreciábamos el potencial del motor gráfico desarrollado por Crytek y optimizado para DirectX 9, (con soporte para Pixel Shader 2.0) capaz de mostrar con gran detalle un amplio entorno abierto a la exploración. Por ello, «Far Cry» se convertiría, un año después, en la máxima expresión del concepto Sandbox.

CELEBRANDO 100 NÚMEROS

La llegada al número 100 en la Tercera Época de Micromanía, merecía una celebración y de paso queríamos rendir un pequeño tributo a los videojuegos. Así que todos los miembros de la redacción de entonces, (Cristina, Paco, Paola, Santi, Jorge, Elena, Roberto e Iván) nos reunimos para seleccionar nuestros 100 juegos preferidos de todos los tiempos. Además, quisimos haceros partícipes con un par de modestos regalillos.

- **El Número 1 de la Segunda Época de Micromanía,** con la portada de Turbo Girl era el primero de ellos, a modo de recuerdo.
- **El otro consistía en la primera entrega** del "Juego de los Juegos". Un sencillo juego de mesa con preguntas sobre la historia de los videojuegos. ¿Lo jugaste?



Además de los análisis, las previews, la secciones fijas y los especiales propios del número 100, Micromanía también trató otros temas de actualidad en reportajes y avances que nos parecen dignos de recordar.

Las claves de Comandos 3



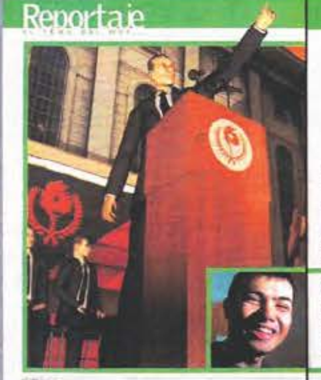
El reportaje de «Commandos 3» describía las claves del juego y las novedades en la saga. También echábamos un vistazo a los otros proyectos de Pyro Studios: «Imperial Glory» y «Heart of Stone».

Una aventura del Lejano Oeste hecha en España

La compañía Revistronic nos descubría las primeras imágenes y detalles del guión de su nueva aventura «The Westerner» que, como en «Three Skulls of the Toltecs», tenía al personaje de Fenimore Fillmore de protagonista.



La República de Elixir







Conocimos el ambicioso proyecto «Republic» de Elixir. Interesante, -entre la simulación y la estrategia- pero resultó abarcar demasiado. Nos desafiaba a crear un estado soviético y próspero... Ahí es nada.

XIII daba vida al cómic en los juegos

«XIII» era la adaptación de Ubi del conocido cómic de idéntico título a los videojuegos... Y además, la más fidedigna vista hasta la fecha. Para conseguirlo echaba mano de la técnica de render 3D "Cell Shading", cuyo acabado recuerda a los trazos de un dibujo típico del cómic.



Hace 20 años

La diversión directa de los arcades frente al realismo de los simuladores, conseguían polarizar las preferencias de los aficionados.

MICROMANÍA 61, SEGUNDA ÉPOCA

La inquietante imagen de «Flashback» sugería un buen relato de ciencia ficción... Y escondía uno de los mejores plataformas de los 90. Además, ofrecíamos avances de «Strike Commander», y de «Police Quest 3».

En el número 61 de la Segunda Época, correspondiente a Junio de 1993, pudimos disfrutar de un buen número de arcades de plataformas que abarcaban diferentes estilos, con puzles, acción, aventura... Y, al mismo tiempo, empezaban a llegarnos simuladores de combate aéreo que, aún con gráficos muy poligonales pero en el más interactivo 3D, empezaban a tener en el realismo visual un elemento diferenciador. Mientras tanto, el vídeo digitalizado parecía convertirse en la tendencia predominante en las aventuras, buscando la máxima sensación de inmersión.

Entre los lanzamientos del momento y las novedades –aún en preparación, que nos llegaban del ECTS de Londres– podíamos apreciar notables avances.

Los gráficos de «Flashback» eran limpios, claros... Y las animaciones, soberbias.

Tras la pista de un recuerdo

La identidad perdida y los recuerdos borrados son una temática recurrente en la ciencia ficción, pero tan vigente hoy («Remember Me») como hace dos décadas. En el juego de Delphine, «Flashback», esta idea era el hilo del que tirar y mediante elocuentes escenas cinemáticas nos permitía desvelar una sugerente trama futurista, en el año 2142. Entre tanto, recorríamos escenarios en plataformas 2D con un diseño y unos script geniales, abundantes combates, persecuciones y puzles. ¡No podías dejarlo!



No había ningún mánager comparable a «PC Basket» que contaba con una simulación de partidos muy vistosa.

Arcades y simulación

Nuestro Megajuego fue el divertido «Chuck Rock 2», protagonizado por el retoño del primer "Chuck". En consolas, analizábamos «Cool Spot», otro plafaformas 2D –con la mascota de "7 Up"– que Virgin Games desarrolló para Megadrive. También comentamos los simuladores «ATAC» combatiendo el narcotráfico y, el formidable «Strike Commander» una maravilla de Origin, en la que nos convertíamos en pilotos mercenarios, aunque idealistas.

Echando un vistazo al futuro, ofrecíamos los avances de «The 7 Guest», «Police Quest 3» y «Jurassic Park»



¿RECUERDAS, CONRAD?

Salvo en las breves escenas cinemáticas, el amnésico Conrad B. Hart, –protagonista del juego «Flashback de Delphine– se representaba en pantalla con un puñado de píxeles, aunque exceentemente animados. Pero Conrad es uno de los personajes más recordados de la época y los estudios de Vector Cell, junto con Ubisoft, preparan un remake que también saldrá en PC.



Nunca es fácil seleccionar sólo unas cuantas páginas de una revista, pero las que nos quedan aquí son, desde luego, muy representativas de lo que jugábamos y nos interesaba aquellos días: ¡Buenos juegos y más por llegar!

El fenómeno de Jurassic Park



Todavía quedaban unos meses para el estreno de "Jurassic Park" en la gran pantalla, pero el juego inspirado en la película estaba al caer, con muy buena pinta y salía para todo. Tenía escenas en primera persona y en perspectiva isométrica, junto con montones de cinemáticas.

Para el film, tratándose de una superproducción con Steven Spielberg como director y un guión inspirado en la exitosa novela de Michael Crichton, el bombazo estaba cantado. La película, además, había mostrado imponentes escenas, con unos efectos especiales que incluso hoy en día dan algo más que el pego..Y si no, ve a verla porque algunos cines la reestrenan en su nueva versión 3D estos días, desde finales de Agosto.



LO MEJOR DEL ECTS 93

Tras regresar del ECTS de Londres, en el número de Junio empleábamos ocho páginas –que entonces eran muchas, teniendo en cuenta el formato– para comentar, ya con cierta perspectiva, lo mejor que se había mostrado en la feria, incluyendo juegos, tecnologías, plataformas, planes...

> **El PC era la plataforma protagonista.** Juegos como «Betrayal at Krondor», de excelente rol y escenarios 2D digitalizados y entornos 3D sólo podía correr en PC. Se estrenaba en CD-ROM para DOS o Windows.

> **«Cyberwar»,** el juego que continuaba la película "El Cortador de Césped" se dejaba ver. Empleaba vídeo digitalizado en baja resolución como un intento de imitar los "gráficos" del film. Saldría para PC y PlayStation un año después.




THE DIG


CYBERWAR


BETRAYAL AT KRONDOR


FIELDS OF GLORY


KING QUEST VI





Análisis de Flashback

Un 95 no es una nota nada desdeñable, ni hace dos décadas ni ahora para Micromanía... Pero, honestamente, no siempre estamos tan seguros de que un juego lo merezca como lo estuvimos con «Flashback» por diseño, calidad técnica, jugabilidad, ambientación y guión. La review se acompañaba con los códigos de las distintas fases, y unos consejos a modo de guía.

Actualidad nacional e internacional



En las páginas de Actualidad le tomábamos el pulso al mundo de los videojuegos. Allí nos encontrábamos con anuncios como el de «Ultima VII», «Task Force 1942» entre otros junto a las novedades en periféricos como el joystick Topfighter de SEGA.



Avance de The 7th Guest

La aparición del CD-ROM dio lugar a una nueva era en el género de la aventura. Las basadas en gráficos perdían protagonismo frente a las llamadas que utilizaban vídeo digitalizado, aunque eran básicamente lo mismo. «The 7th Guest», en gráficos SVGA, fue una de las mejores, tanto por su calidad técnica como por su cautivadora historia.

Optimización y potencia para darlo todo

MSI GEFORCE GTX 760 HAWK

El fabricante MSI suele implicarse en el desarrollo de versiones mejoradas de componentes de referencia. Este es el caso de la **recién introducida HAWK**. Basada en la GPU GeForce GTX 760 de NVIDIA, la HAWK incorpora el sistema de refrigeración **Twin Frozr IV** que además de resultar muy silencioso -detalle de agradecer- permite **elevar las prestaciones** (velocidad de ciclo de 980 a 1111 MHz) y, en consecuencia, el rendimiento. Por otra parte, junto con la incorporación de una **BIOS secundaria,** La HAWK amplia enormemente el **margen para overclocking,** liberando la GPU de las restricciones de NVIDIA. Y además, el precio es muy razonable. Apuesta segura.

INTERÉS

●●●●●●●●●●

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

FICHA TÉCNICA

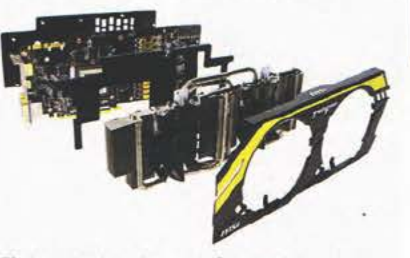
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX 760 (GK 104-225) a 1111 MHz (1176 MHz Boost).
- **Arquitectura:** Kepler, 1152 procesadores en stream.
- **Memoria:** 2048 MB GDDR5, interfaz de 256-bit, velocidad 6008 MHz.
- **Resolución máxima:** 2048x1536
- **Tecnologías Nvidia:** FXAA y TXAA, SLI Ready, 3D Vision, Purevideo, PhysX.
- **Otras tecnologías:** DirectX 11, OpenGL 4.3, Twin Frozr IV (MSI).
- **Consumo:** 170 W
- **Precio:** Por determinar (297 € aprox.)
- **Web:** *es.msi.com*

CONEXIONES

El repertorio de conexiones de la HAWK mantiene la dotación del modelo de referencia de NVIDIA: Un interfaz de conexión PCIe 3.0, ocupando doble slot. La alimentación está a cargo de un conector 2x6 pines. Cuenta con una entrada de audio HDMI interno, soporte HDPC, capacidad multipantalla y SLI. Las salidas que ofrece consisten en un DisplayPort, HDMI, Dual Link DVI-D y DVI-I.



SISTEMA TWIN FROZR



El sistema de refrigeración Twin Frozr de MSI, en su versión IV, es el elemento más distintivo de la gráfica HAWK. Es muy superior al que ofrece el modelo de referencia en términos de eficiencia y más silencioso. Permite reducir la temperatura y forzar la tarjeta sin riesgos en un margen mucho mayor, (hasta los 1400 MHz, sin problema). Además, sin overclocking el consumo se mantiene en los 170 W TDP. ¡Formidable!

CONTENIDO

Probablemente, como aficionado a los videojuegos la decoración de la tarjeta no te importe demasiado, pero cabe señalar que tiene un diseño cuidadoso en detalles. Aparte, el paquete incorpora todos los cables que puedes necesitar, un buen manual y aplicaciones para realizar overclocking sencillo. Debes tener en cuenta, eso sí, que las dimensiones de la tarjeta son algo mayores al modelo de referencia de NVIDIA, concretamente: 264 x 130 x 40 mm.



Un aliado a tus órdenes

RAZER TARTARUS

» KEYPAD » Precio: 79,99 €
» Más información: Razer
» *www.razerzone.com*

La firma Razer acaba de introducir el nuevo Tartarus, un **teclado auxiliar** de membrana, idóneo para juegos de estrategia, acción y MMO. Es la evolución del conocido Nostromo, pero cuenta con un diseño mejorado, **25 teclas programables,** con un D-pad de 8 direcciones y permite un total de 128 comandos. Además soporta el software **Synapse 2.0**.

INTERÉS ●●●●●●●●



CMSTORM ALUMINIUM GAMING

La línea gaming de Cooler Master ha añadido la nueva **serie Aluminium Gaming** que comparten un acabado metálico y lo mejor en características gaming. La integran el **teclado Mech**, el **ratón Reaper** y el **headset Pulse-R.**

www.cmstorm.com



Tecnología concentrada

ALIENWARE 14

» PORTÁTIL GAMING » Precio: Desde 1.249 €
» Más información: Alienware
» *www.alienware.es*

El mes pasado presentamos el Alienware 17, y ahora le toca al más compacto Alienware de **14 pulgadas**, que ya está disponible y se renueva incorporando componentes más avanzados. De entrada, cuenta con **CPU Core i7-4700QM,** 8 GB de RAM y GPU **GeForce GT 750M,** pantalla WLED y retroiluminación.

INTERÉS ●●●●●●●●

TTESPORTS CRONOS



TteSPORTS ha introducido con el Cronos un lujoso **headset estéreo** que está especialmente indicado para los **juegos de acción** en primera persona. Cuenta con un amplias posibilides e conexión. Cuesta 61,90€ y está disponible en blanco y negro.

www.ttesports.com

CORSAIR RAPTOR K50

Corsair completa su nueva gama de periféricos para juegos con la incorporacion del teclado Raptor K50. Aunque un poco más modesto ofrece **18 teclas programables,** teclas multimedia **soporte para macros (54)** y retroiluminación. Su precio, 84 €.

www.corsair.com



SHARKOON DRAKONIA BLACK

Con el Drakonia Black, el fabricante Sharkoon nos ofrece un ratón gaming con un **gran acabado y notables características** a precio asequible. Cuenta con **sensor láser Avago 9800,** 11 botones programables, scroll 4-D, memoria e iluminación. Su precio es 33,95 €.

www.sharkoon.com



Táctico, mecánico, e iluminado

TT ESPORTS POSEIDON ILLUMINATED

» TECLADO GAMING » Precio: 70 € (aprox.) » Más información: TteSPORTS » *www.ttesports.com*

La división de periféricos gaming de Thermaltake introduce un nuevo teclado para juegos que pronto estará disponible en castellano. Es **mecánico** (conmutadores Cherry MX Blue), relativamente asequible y con **retroiluminación LED,** e incorpora soporte rollover para pulsar hasta **8 teclas simultáneamente**. También cuenta con teclas multimedia.

INTERÉS ●●●●●●●●●

RAZER UPGRADE SURROUND

La firma Razer prepara el lanzamiento del nuevo headset Kraken... Pero hasta entonces, nos brinda la posibilidad de mejorar nuestro headset estéreo con una **software** que permite **emular** los **sistemas 7.1. Razer Surround** está disponible por 19,99$.

www.razerzone.com





Resolución ultra en 27 pulgadas

ACER B276HUL

» MONITOR » Precio: Por determinar (599 $)
» Más información: Acer » *www.acer.es*

¿Estás buscando un monitor para sacarle el máximo partido a tu gráfica? Préstale atención entonces a los nuevos modelos de **27 pulgadas con resolución WQHD (2560x1440)** en formato 16:9. El modelo B276HUL aún no ha llegado a España, pero lo hará. Se trata de una pantalla LCD, pero que ofrece un tiempo de **respuesta de 6 ms.**

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Alto rendimiento y muy compacto

MOUNTAIN F-13

» PORTÁTIL » Precio: 1.279 €
» Más información: MOUNTAIN
» *www.mountain.es*

Es lógico pensar que las dimensiones de un portátil pueden determinar su potencia de proceso, pero ese no es el caso del **F-13 de Mountain.** Sólo pesa **2 Kg y mide 13"**, pero esta pequeña bestia cuenta con una CPU **Core i7-4700MQ,** 8 GB de RAM, gráfica **GTX 765M** y discos SSD. ¡Ahí es nada!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Una pequeña gráfica con tecnología actual

AMD RADEON HD 7730

» TARJETA GRÁFICA » Precio: 64,90 € (aprox.)
» Más información: AMD » *www.amd.com*



Además de ampliar su línea de gráficas por el extremo de la máxima potencia, AMD también añade una nueva **GPU básica de precio asequible,** pero avanzada, la Radeon HD 7730. Su rendimiento podría darte para ir tirando con juegos y soporta **DirectX 11.1.** Fabricantes como MSI la incorporan a su gama.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Un teclado para dominar Windows 8

MICROSOFT SCULPT COMFORT

» TECLADO » Precio: 60 €, (79,90 € junto con el ratón Comfort)
» Más información: Microsoft » *www.microsoft.com*



Microsoft está actualizando su línea de periféricos de escritorio, con nuevos modelos acordes con las **funciones de Windows 8.** El mes pasado supimos de los nuevos ratones Sculpt. Ahora llegan los teclados. Entre ellos, el más convencional es el **inalámbrico Sculpt Comfort Desktop.** Microsoft **divide la barra espaciadora** asignar a la sección izquierda la función de la barra de retroceso. El reposamuñecas es desmontable.

INTERÉS ●●●●●●●●●○

El surround más real en PC o Mac

MAD CATZ TRITTON PRO+

» HEADSET 5.1 » Precio: 182 €
» Más información: Mad Catz
» *www.madcatz.com*



Bajo el sello especializado en sonido Tritton, Mad Catz ha lanzado el headset Pro+ True 5.1 Surround Sound, compatible con PC y Mac. Cuenta con **8 drivers independientes** para un **sonido 3D total.** Se conecta a la salida multicanal de tu tarjeta de sonido y está disponible en blanco, negro y rojo.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Sonido inalámbrico e inteligente

CREATIVE D3XM SIGNATURE SERIES

» ALTAVOZ » Precio: 179,99€ » Más información: Creative » *www.creative.com*

El D3xm de Creative, pertenece a la nueva gama de altavoces modulares **inalámbricos mediante Bluetooth** que, mediante una aplicación de móvil, son capaces de **calibrar el espacio de la habitación** en la que se alojan para proporcionar un perfil acústico especialmente adaptado. El D3xm cuenta con **varios modos de sonido** según el uso que quieras darle.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Renovación de los portátiles X

ASUS SERIE X ML249H

» PORTÁTIL » Precio: Por determinar » Más información: ASUS » *www.asus.com/es/*



La línea de portátiles de Asus se renueva con la incorporación de nuevos modelos a la Serie X de 15". Todos tienen procesadores de Intel Core de cuarta generación y CPU de las series NVIDIA GeForce 700. También poseen un perfil ultrafino y añaden un touchpad de mayor tamaño.

INTERÉS ●●●●●●●○○○

Un teclado que no necesita ratón

LOGITECH WIRELESS ALL-IN-ONE KEYBOARD TK820

» TECLADO » Precio: 105 € (aprox.) » Más información: Logitech » *www.logitech.com*

El fabricante de periféricos Logitech ha presentado su TK820, un nuevo **teclado inalámbrico** que incorpora un **touchpad de gran tamaño,** con el que teóricamente podrías prescindir del ratón. El touchpad admite hasta **13 gestos táctiles** en atención a las funciones de Windows 8.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

ASUS DESIGNO MX299Q



Si puedes permitirte un monitor de **29 pulgadas**, Asus acaba de anunciar la renovación de su gama Designo, con la introducción de este modelo, MX299Q Ultrawide 21:9 Cinematic Monitor. Consta de un **panel IPS** y ademite una resolución de hasta **2560 x 1080 píxeles.**

www.asus.com/es/

INTEL CORE I7-4771



Además de los próximos Ivy Bridge-E, Intel prepara un nuevo procesador que se situará en el **tope de gama** de los **Haswell** de cuarta generación, superando incluso al potente i7-4770K... Aunque no por mucho.

www.intel.com

MICROSOFT SCULPT ERGONOMIC



¿Te atraen los nuevos periférios de escritorio de Microsoft? Entonces, lo **más ergonómico** y radical es el conjunto Sculpt Ergonomic, que orienta las teclas para facilitar la **posición natural** de las manos. El teclado numérico está separado y precio del conjunto es de 129,90 €

www.microsoft.com

AMD HAWAII

Atento a las novedades de AMD para este mes de septimbre. La compañía tiene prevista la presentación de **nuevas GPU** que, bajo el nombre en código Hawaii, podrían superar incluso a las GTX TITAN de Nvidia.



www.amd.com

CORSAIR OBSIDIAN 550D



Dentro de su línea Obsidian, el fabricante Corsair ha incorporado nuevas cajas de **formato torre** con excelente diseño, **completo equipamiendo** y precios bastante contenidos. El modelo 550D ya está disponible con un precio de 128 €.

www.corsair.com



¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados pero asequibles.

DISFRUTA DE LA VELOCIDAD

Ya ha llegado «GRID 2», y la mejor manera de jugarlo, también. Si quieres disfrutar de la velocidad a tope, el volante de Thrustmaster Ferrari F430 te ofrece un tacto y acabado realista y un buen manejo. Cuenta con cambio de marchas por levas, rueda "Manettino" y un potente motor Force Feedback con tecnología Touchsense. Su precio es de 109 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: NZXT Phantom 410	89 €
PLACA BASE: ASUS P8Z77-V PLUS	142,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 3570K	212,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: GIGABYTE GTX 660 2GB OC	199,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 120 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2410T (LED 24" 3D)	270 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.622 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster Run&Drive Wireless 3 en 1	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

APOYO TÁCTICO Y DISEÑO ADAPTABLE

El S.T.R.I.K.E. 7 de Mad Catz introdujo algunos conceptos nunca explorados antes en los teclados gaming, como su **disposición modular y adaptable.** El **S.T.R.I.K.E. 5** ofrece eso mismo. No cuenta con el sofisticado panel VENOM pero sí con un módulo con **pantalla E.Y.E.** OLED que cubre muchas funciones gaming y resulta muy útil. El precio es de 159 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

ASUS Z87-A

137,90 € · Más información: ASUS · www.asus.com

Como era de esperar, los nuevos chips Haswell requieren un nuevo socket (1150) y nuevo chipset Intel (Z87), así que ya hay un montón de modelos nuevos con estos requisitos. El básico de ASUS es uno de los más equilibrados. Admite hasta 32 GB de RAM, cuenta con 3 PCIe, 4 slots para RAM, 6 SATA, 4 USB 3.0, salidas HDMI. Por supuesto, tiene sonido HD integrado (Realtek ALC892) y soporte de red.

Producto recomendado micromanía

PROCESADOR

AMD FX-8120

182,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

Compatible con socket AM3+ y con un precio ajustado este chip de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Zambezi de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 3100 MHz.

INTEL CORE I7 3970X

969 €
Más información: Intel
www.intel.com

Intel introduce un nuvo chips Core i7 Sandy Bridge-E aún más potente para socket 2011 que se sitúan como el tope de gama. La variante 3970X dispone de seis núcleos a 3500 MHz.

TARJETA GRÁFICA

ZOTAC GEFORCE GTX 650 TI BOOST

162,90 € · Más información: ZOTAC · www.zotac.com

Las gráficas con GPU GTX 650 Ti equipads con Boost mejoran notablemente el rendimiento gráfico, con un overcloking inteligente que actúa automáticamente. En el modelo de ZOTAC, contamos con 2 GB GDDR y las últimas tecnologías gráficas. Soporta DirectX 11.1, OpenGL 4.3, PhysX, Surround y Blu-ray 3D. El diseño de doble ventilador es también muy eficaz y bastante silencioso.



CAJA PC

ZALMAN Z11 PLUS

64 €
Más información: Zalman
www.zalman.com

Si la torre-midi Z11 de Zalman ya es toda una tentación, la versión plus es una compra muy recomendable. Dispone de puertos USB 3.0 y una refrigeración muy optimizada.

COOLER MASTER COSMOS II

384 €
Más información: Cooler Master
www.coolermaster.com

La Cosmos II tiene un diseño soberbio y espectacular, con detalles ingeniosos. Admite gráficas de hasta 385mm y placas XL-ATX Su frontal tiene conexiones 2x USB 3.0, 2xUSB 2.0, audio in/out y eSATA.

MEMORIA

G.SKILL DIMM 16 GB DDR3-1866 KIT (2X8GB)

142 € · Más información: G.Skill · www.gskill.com

Entre las nuevas memorias de la serie Trident X de G.Skill, destaca este kit F3-1866C8D-16GTX, con excelentes prestaciones. Con el puedes dar el salto a los 16 GB con dos módulos para doble canal y prepararte para las exigencias de los juegos. Funcionan a 1333 MHz, estándar más extendido en las placas base modernas y están optimizados para los nuevos chips de Intel y AMD. Su tasa de latencia es de CL8-9-9-24-2N.

Producto recomendado micromanía



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK 990FX EXTREME 3

- 109,90 €
- Más información: ASRock
- www.ASRock.com

Para pasarte a los chips de nueva generación de AMD necesitas una placa con socket AM3+ y este modelo de ASRock es asequible y tiene todo lo necesario: red, sonido, eSATA, SATA y USB 3.0.

MSI BIG BANG-X POWER II

- 409 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

La Big Bang Power II es la placa con chipset X79 más brutal para los nuevos Core i7 (socket 2011) soporta 128 GB memoria en 4 canales e incorpora sonido THX TruStudio PC.

INTEL CORE I5 4670K

207,90 € · Más información: Intel · www.intel.com



Con la cuarta generación de procesadores Intel Core, nos llegan los nuevos Core i5 que tienen un precio bastante moderado. Estos chips **Haswell** están fabricados en 22 nm y en la variante "K" permiten desbloquear para overclocking sus **cuatro núcleos a 3400 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.

SAPPHIRE RADEON HD 7770 OC

- 132,90 €
- Más información: Sapphire
- www.sapphiretech.com

Esta Sapphire con GPU HD 7770 se sitúa en la gama media, pero última generación añade mejores prestaciones y es compatible con las últimas tecnologías como DirectX11.1 y Shader Model 5.0.

ZOTAC GEFORCE GTX TITAN

- 969 €
- Más información: Zotac
- www.zotac.com/es/

Ya están disponibles las nuevas GeForce GTX Titan, con la GPU más potente y avanzada que puedes instalar en tu PC. La Titan de Zotac tiene 6144 MB de memoria y un interfaz de 384 bit.

NZXT PHANTOM 630

189,90 € · Más información: NZXT · www.nzxt.com



El precio de la Phantom 630 es más caro de lo esperado, incluso dentro de la gama de NZXT. Sin embargo, los másexigentes sabrán apreciar las innovaciones con las que cuenta esta caja de plástico y acero. Un avanzado sistema modular de discos duros, capacidad para 9 ventiladores con control de velocidad. Admite radiadores de refrigeración por líquido. No le faltan puertos USB 3.0x2 USB 2.0x2, conexión de audio, lector de tarjetas y filtros anti-polvo.

KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

50 € · Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB y este kit, el más básco de Beast. Cuenta con prestaciones aptas incluso para overcloking.

GEIL DIMM 32 GB DDR3-2666 QUAD-KIT

699 € · Más información: GeIL
- www.geil.com.tw/Spanish/home

Existen kits de 32 GB DDR3 2400 para cuádruple canal y sistemas con chipset Intel X79 por la mitad, pero este kit DDR3 2666 es hoy por hoy, el no va más de las memorias.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

99,99 € · Más información: Creative · es.creative.com



Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aún así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.

TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

EL MEJOR HEADSET PARA JUGAR



El mes pasado analizamos este el **Ear Force Z Seven** de Turtle Beach y llegamos a la conclusión de que, pese a que su precio de 269,90€ no está a alcance de todos los bolsillos, merece cada euro. Ofrece sonido 3D **Dolby Surround en 5.1**, optimiza el chat de voz y cuenta con un **procesador digital de señal.** Aspectos como el diseño, la calidad acústica y la conectividad están a la misma altura.

COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos II ATX	384 €
PLACA BASE: MSI Big Bang Power II	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 3970X	969 €
RAM: GeIL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS GTX 690	1.099 €
TARJETA DE SONIDO: Creative SB Recon3D Fatality Champ.	200 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.275 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €



GRAFICOS 3D EN 27 PULGADAS

La gama de monitores gaming de BenQ tiene en el XL2720T el modelo superior, con sus 27 pulgadas en un formato **panorámico 16:9.** Cuenta con una pantalla LCD con resolución de 1080p y un tiempo de respuesta de 1 ms. Pero lo mejor es que soporta **graficos 3D estereoscópicos** con unas gafas 3DVision. Cuesta 519 €.



Viviendo el rol clásico... ¿del futuro?

Might & Magic X Legacy

La fantasía y el rol llevan 20 años evolucionando, pero hay que decir... ¡basta! Hay que involucionar, pero no en diversión, eso sí.

Evolución, realismo, una IA cada vez más humana... Sí, sí, son aspiraciones que todos los fans de los juegos tenemos. Queremos cada vez más y mejor. En todo. Más realismo. Más posibilidades, más libertad, más... Pero, ¿y si lo de mirar hacia atrás de verdad, de verdad resultara bueno de vez en cuando? Limbic y Ubi han dicho que sí, que qué narices, que vamos a probar eso de la involución. ¿No está de moda lo retro? ¿No mola lo viejuno? ¿No se perpetúan eternamente las sagas de juegos? Al fin y al cabo, si las ideas siguen siendo igual de válidas hoy que hace más de 20 años, ¿por qué no van a serlo los modelos de diseño, la jugabilidad y, llamémoslo así, los homenajes? «Might & Magic X Legacy» toma todo eso, lo hace suyo, lo moldea, lo transforma, lo presenta en un envoltorio de lujo –literalmente, luego te contaremos lo de la edición Deluxe– con su lacito y todo, y te ofrecerá dentro de unos meses lo que quiere ser un pedazo de juego que respira, vive y ofrece estilo clásico de rol por todos sus poros. Es un homenaje en toda regla a una de las series más veteranas para PC del género. ¿Quieres saber cómo será?

Vuelta a Ashan

«Might & Magic X Legacy» será un juego estrictamente individual, en primera persona, basado en el diseño de jugabilidad de los clásicos y que es un homenaje a la propia serie. La historia del juego de Limibic nos llevará hasta los comienzos de la trama de «Might & Magic Heroes VI»,

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol**
- Estudios/Compañía: **Limbic Ent./Ubisoft**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **2014**

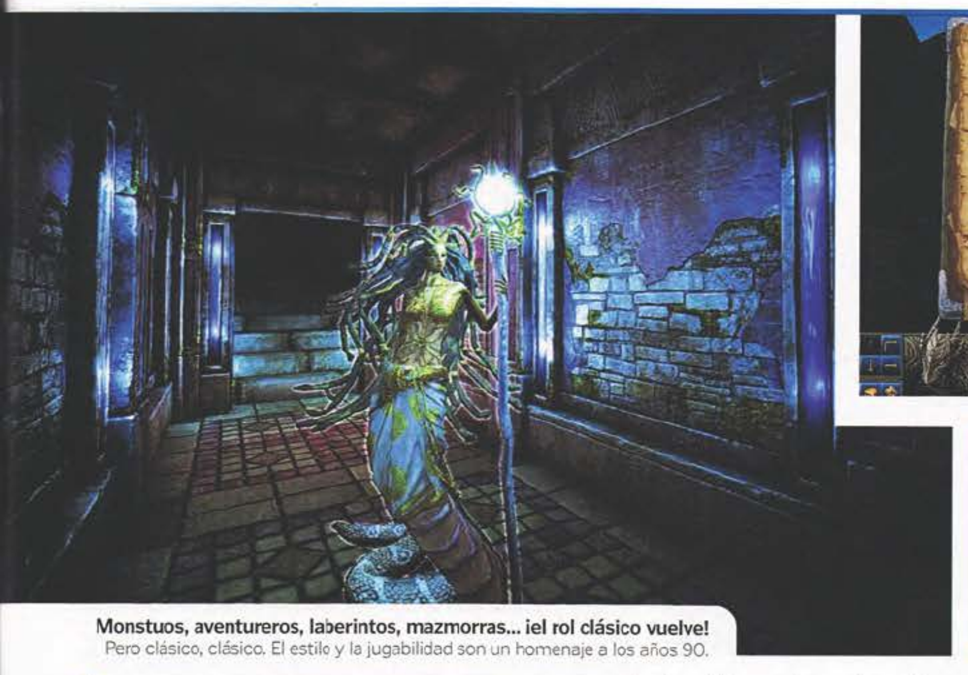
www.mightandmagicx.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **rol clásico, al estilo de la vieja escuela** de principios de los años 90.
- Controlarás a **un grupo de cuatro aventureros**, al que excepcionalmente podrás añadir dos acompañantes.
- La versión final ofrecerá **12 clases distintas** de personajes.
- Todos **los movimientos se harán paso a paso**, con la base de un mapa estructurado en cuadrícula.
- Tendrás que estar constantemente **vigilando suministros y recursos**.

Primera Impresión

Un auténtico viaje en el tiempo en el que el estilo del rol más clásico se impone. Un juego tanto para nostálgicos como para deseosos de descubrir los orígenes del género en el PC.



Monstuos, aventureros, laberintos, mazmorras... ¡el rol clásico vuelve! Pero clásico, clásico. El estilo y la jugabilidad son un homenaje a los años 90.



SABÍAS QUE...

«Might & Magic X Legacy» es uno de los juegos que han entrado en la política de Steam Early Access -en su versión deluxe-, por la que una vez realizas la reserva del mismo, puedes jugar a la misma beta que los periodistas?



¡Busca tus aliados! O a los comerciantes que te puedan ayudar. Siempre a cambio de oro, claro...

Los diálogos y las opciones de aprendizaje con maestros forman otro de los pilares del desarrollo de la aventura y de tus héroes.



donde la ciudad, al borde de la secesión, se encuentra en una encrucijada en la que facciones y grupos pugnan por control y el poder, y sólo tú, con tu grupo de cuatro aventureros, decidiréis el futuro de Karthal.

UN HOMENAJE EL ROL MÁS CLÁSICO, CON MOVIMIENTOS Y RECURSOS LIMITADOS... Y GRAN DIFICULTAD

La beta de «Might & Magic X Legacy» arranca en la ciudad de Sorpigal, un enclave costero donde la guerra y los monstruos están haciendo de las suyas en sus afueras. Y tú, con tu grupo, tienes que poner un poco de orden. Con este objetivo, hemos podido recorrer el faro, el castillo de Portmeyron, unas cuantas mazmorras, librar unos cuantos combates, morir alguna que otra vez y aprender –deberíamos decir, tal vez, recordar, habida cuenta de que sí, por nuestra edad y nuestras canas podemos asegurar que hemos jugado los antiguos títulos de la saga– cómo será la jugabilidad del proyecto de Limbic.

Y, ¿sabes qué? Tras las primeras horas de juego, en que hemos tenido que olvidar todo lo que la oleada de títulos modernos de rol han vebnido marcando a sangre y fuego en nuestr espíritu de aventureros virtuales, hemos vuelto a disfrutar y maldecir, igual que cuando éramos jóvenes. ¡Snif! Hasta hemos soltado alguna lagrimita nostálgica al enfrentarnos a los turnos de combate y a los puzles basados en palancas, baldosas y combinaciones diversas. Porque la vuelta atrás en el tiempo, contando con unos gráficos de impresión, eso sí, es prácticamente completa en la jugabilidad. Y sí, te lo avisamos desde ya, está claro que éste no va a ser un juego de rol para todos.

Para fans de lo clásico

Concebido como un homenaje a la serie y al mismo género, «Might & Magic X Legacy», como te acabamos de decir, te obligará a un aprendizaje

SE PARECE A...



DRAGON AGE 2
Una de las series más destacadas del gérero, con su mezcla de modernidad y clasicismo en el diseño



LEGEND OF GRIMROCK
El juego que abrió la veda de la vuelta al estilo clásico del género, con sus laberintos y automapas.



Cuando cae la noche, es mejor descansar... si quieres. El descanso es vital para tus personajes, que si no combatirán fatal y desarrollarán enfermedades.





Un mundo de fantasía te espera como aventurero. Aceptar misiones es necesario para ganar dinerito.

CLÁSICO TOTAL
Cuando todo dependía del jugador...



Mapas laberínticos. Aunque, a diferencia de los clásicos, el automapeado es toda una novedad para este estilo de juego. Y, de hecho, te ahorrará un montón de quebraderos de cabeza. Sobre todo en las mazmorras con transportadores...



Atributos... clásicos. La distribución de la experiencia, punto a punto, en cada uno de los atributos básicos de personaje, según la clase, es un arte. Di adiós a las modernidades de mejorar automáticamente según la práctica.



Habilidades a tu gusto. Una vez acumulada experiencia, nada mejor que definir al personaje a tu gusto. Las categorías de novato o experto en ciertas habilidades, más el aprendizaje obtenido por los maestros, te darán el héroe perfecto.



Primer acto: Sorpigal. La versión beta, disponible en Steam, te ofrece el primer acto del juego, desarrollado en Sorpigal y sus alrededores.

LA DIRECCIÓN ARTÍSTICA SE MUEVE CON HABILIDAD ENTRE EL ESTILO CLÁSICO Y LA TECNOLOGÍA ACTUAL

forzoso a toda mecha. Olvídate de la exploración con libertad, del tiempo real, de poder huir de un combate. Y dale la bienvenida a la preocupación por cada paso que das, por no llamar la atención en un momento dado de un grupo de enemigos que te acorralarán sin piedad, a la escasez absoluta de recursos, a tener que descansar obligatoriamente cada pocos pasos, a racionar de forma increíble cada poción, cada objeto, a tener que visitar a sanadores, tiendas y a moverte de forma ortopédica en un tablero que opodrás ver reproducido en el mapa formado por baldosas, a los giros de 90 grádos y a los turnos en cada golpe que quieras asestar o hechizo que quieras lanzar. ¡Bienvenido al pasado –y con este juego, también al futuro– del rol en PC.

«Might & Magic X Legacy» te obligará a replantearte tu modo de jugar a rol, a no ser que lleves jugando más de 20 años. Será, en cierto modo, el "remake" perfecto, si hubiera existido antes. Porque cogerá todo lo canónico que había en los juegos de rol de PC hace dos décadas y lo pondrá ante ti con un lujo visual total, al menos en lo que respecta a los escenarios y los modelos de personajes.

Sin embargo, un aspecto que no ha encantado de este primera versión jugable –con todos sus bugs, que son muchos– es la dirección artística. Limbic, si sigue por este camino, dará en el clavo en una perfecta recreación del estilo de los 90 en el diseño de escenarios, interfaz, personajes y criaturas fantásticas. Pero el uso extensivo de la tecnología visual más avanzada –shaders, teselación, sombreados, etc.– combina de maravi-



Hechizos, pociones, alquimia, magia... Siempre hay que llevar un personaje en el grupo que domine estas habilidades. Y que vaya bien surtido de pociones.

Atributos, habilidades y un inventario de campeonato

Todo en «Might & Magic X Legacy» rezumará estilo clásico –algunos dirían que viejuno, los más imberbes–. Su jugabilidad ante todo, pero también su diseño visual, especialmente en el interfaz de usuario, desde los controles en pantalla hasta el inventario. Éste, precisamente, con sus múltiples pestañas de acceso a las distintas áreas del personaje, puede que abrumen un poco a los más novatos, pero son un canto nostálgico en toda regla.



Dentro y fuera hay peligros. Exteriores y mazmorras profundas te esperan.

Primero, los animales monstruosos. Luego, los verdaderos monstruos. La evolución de los combates es también canónica.

lla con ese estilo viejuno en una combinación tan sorprendente como efectiva. Es como si la memoria, siempre engañosa, pusiera ante nuestros ojos la experiencia que hemos creído vivir con los juegos clásicos de hace 20 años, cuando sabemos que si lo hiciéramos, los píxeles nos harían llorar.

Giro a giro

Moverte por el mundo de Ashan en «Might & Magic X Legacy» no será fácil ni cómodo. Como en un tablero, tendrás que avanzar paso a paso, girando de forma brusca, pero como hacía «Legend of Grimrock», dejándote contemplar una visión del entorno gracias al ratón –sin avanzar, eso sí–, para explorar por dónde te moverás. El juego de Limbic, incluso tras varias horas de juego, se mostrará aspero, difícil, desafiante, y por momentos rozando lo frustrante... en definitiva, ¡huele a juegazo de rol!

Su estilo no será para todo tipo de jugadores, pero como ejercicio de homenaje a la saga y de ofrecer algo diferente, todo apunta a que Ubisoft lo puede clavar. Aunque queda mucho para que «Might & Magic X Legacy» se vaya puliendo, lo que Limbic está haciendo es no sólo atrevido, osado y muy arriesgado, sino realmente loable.

El estilo nostálgico del proyecto es más que pura fachada. Lo que la beta de acceso previo del juego muestra es un diseño realmente sólido que aquellos jugadores más veteranos apreciarán de un simple vistazo, y que los jugones con menos años a sus espaldas podrán saborear como genuino e innovador –pese a lo paradójico que resulte, sí– en el género.

A veces, experimentos como el de «Might & Magic X Legacy», como ya demostró «Legend of Grimrock», pueden y deben tener su recompensa. El juego de Limbic, además –no nos hemos olvidado– lo hará con un producto de lujo. La versión Deluxe será algo espectacular en su versión física, con un pedazo de caja de esas grandes que no caben en ningún lado y que puedes ver en la web del juego. ¡Old School total! F.D.L.



INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Deportivo**
- Estudios/Compañía: **Konami**
- Distrib.: **Konami**
- Idioma: **Inglés**
- Fecha prevista: **30 de Septiembre de 2013**

www.konami-pes2013.com/es

LAS CLAVES

- **«PES 2014» estrenará una versión del motor** FOX Engine, adaptada.
- **El Motion Animation Stability System** (M.A.S.S) permitirá tratar el fútbol como un deporte de contacto entre jugadores, con animaciones fluidas, hechas a medida.
- **Las hinchadas tendrán mayor influencia** en los equipos y en cada jugador.
- **Será reconocible el estilo de juego** y el modo de correr de cada estrella.
- **Podrás configurar tus propias tácticas** en áreas clave del terreno de juego.

Primera Impresión

«PES 2014» se presenta como un salto evolutivo en la serie, orientado a los que buscan un manejo más directo. A costa de un ritmo menos vertiginoso, amplía los matices en el control.

Ficha por un nuevo proyecto

Pro Evolution Soccer 2014

Este año, el equipo revelación es también un grande y se renueva para seguir en la pugna por el gran fútbol en PC. ¿Cuál es tu favorito?

Era de esperar que este año Konami se preocupase por introducir notables cambios en el desarrollo de la nueva entrega de «Pro Evolution Soccer». En sus últimas entregas «P.E.S.» -que siempre ha contado con el hándicap de no poder sumar el número de licencias oficiales de su rival- había perdido, además, cierto terreno en aquellos aspectos que en otro tiempo la distinguían con la serie como la simulación. ¡No podía ser!

Había que reaccionar. Sin embargo, Konami se enfrentaba a un grave dilema. ¿Hasta qué punto podía introducir modificaciones en «P.E.S.» sin defraudar las expectativas de sus millones de seguidores? ¿Convenía acercarse a otro estilo de juego o diferenciarse aún más? Estas cuestiones le habrían quitado el sueño a más de uno, pero no a Konami. A juzgar por las impresiones que nos ha transmitido la beta de preview, la compañía ha optado por renovar por completo la serie para inaugurar una nueva era en «P.E.S. 2014».

Cambio sin concesiones

Para emprender el desarrollo de un «P.E.S.» totalmente renovado, la compañía ha tenido que renunciar a lo de subirse al carro de las consolas next-gen con la nueva entrega. Así que está claro que la apuesta va en serio. Y, sin embargo, por lo que hemos visto, el desafío era el de hacer «P.E.S.» diferente. Más bien, la maniobra ha consistido en profundizar en los aspectos que hacen «PES» un simulador diferente, pero del resto.

Si eres seguidor de la serie, verás que en la nueva entrega muchas cosas se quedan donde estaban. En cambio, nada más empezar a jugar, te darás cuenta de que este es otro «P.E.S.», con un control más preciso



Ya en la versión de preview, para muchos aficionados serán reconocibles **algunas de las estrellas** por sus movimientos característicos y arranques.

¡Céntrate en el balón!

¿Qué es el fútbol sino mente y física? Por ambos factores, el empleo del motor Fox Engine en el núcleo del nuevo «PES 2014» ha permitido a Konami centrar la jugabilidad en la física del balón. Así, la característica denominada TrueBall determinará cómo podrán manejar y golpear el balón los jugadores. Mediante el uso del stick analógico de tu gamepad podrás controlar el balón con más precisión y realismo, desde pases al primer toque hasta controles para anticiparte a un defensa.



Tendrás a tu disposición nuevas opciones tácticas para provocar faltas y poder eludir los fuera de juego.



«PES 2014» contemplará los lances en el terreno de juego con reacciones realistas, como ha de ser en un deporte de contacto.

sobre la pelota que permite realizar acciones más directas y fluidas. Además, el uso del stick analógico te proporciona más diversidad de matices al realizar un control. Sí, no son más que detallitos, pero que afectan al corazón del juego radicalmente.

En general, la sensación que nos transmite «P.E.S. 2014» es que hay más naturalidad en los movimientos y más versatilidad de maniobras, pases y disparos. El origen de todo ello está en la introducción de nuevos parámetros en la física del juego, resultando más compleja y real.

LA SERIE RENACE, FAVORECIENDO LA LIBERTAD EN EL CONTROL DEL BALÓN Y UNA FÍSICA MÁS REALISTA

Dosificando fuerzas

En consecuencia, el ritmo de juego en los partidos también cambia, así que en «PES 2014» es más lento o, quizá, solamente menos explosivo. Por supuesto, así es más realista. No tienes más que ver un partido en la tele para comparar y darte cuenta. No cabe duda que algún aficionado puede echar en falta esos arranques y contragolpes tan espectaculares, pero es que esto es «Pro Evolution Soccer», amigo.

Por otra parte, la beta que ha llegado a nuestro laboratorio no era muy extensa, con solo cuatro equipos, aunque se trate del Bayern de Münich, el Santos, y las selecciones de Italia y Alemania, y los partidos eran muy parecidos. Pero sí hemos podido poner a prueba algunas reacciones en el editor de tácticas y apreciar la IA.

El espectáculo del fútbol

Nuestras impresiones son muy favorables en el apartado técnico. Incluso se nota el efecto psicológico de la afición en la moral del equipo.

¿El pronóstico sobre «Pro Evolution Soccer 2014»? Pues que pese a estar totalmente renovado, es más fiel a la serie que nunca. S.T.M.

SE PARECE A...



› FIFA 13
«PES 2014» contará con un mayor repertorio de licencias este año, acercándose un poco más a «FIFA».



› NBA 2K13
El nivel de detalle gráfico y el ambiente de las gradas también cobrarán protagonismo en «PES 2014».



¿Dispuesto a empezar de nuevo?

Splinter Cell Blacklist

El espía más sigiloso de todos los tiempos ha vuelto... ¡No, hombre! ¿Qué tiene de sigiloso ese Bond? ¡Fisher, Sam Fisher!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **Ubisoft Shangai**
- Distrib.: **Ubisoft**
- Idioma: **Castellano**
- Fecha prevista: **Agosto 2013**

www.splintercell.com

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción táctica**, continuación de la clásica saga protagonizada por Sam Fisher.
- Tendrás que luchar contra una **organización terrorista denominada Los Ingenieros.**
- Podrás jugar con **tres estilos diferentes**: Fantasma -indetectable-, Pantera -sigiloso- o Asalto -ataque frontal-.
- Dispondrás de **nuevos utensilios y gadgets.**
- Ofrecerá modos **multijugador cooperativo y Espías vs Mercenarios.**

Primera Impresión

La vuelta de Sam Fisher intenta renovar la saga, aunque sin resultar tan sorprendente como en anteriores ocasiones. Eso sí, se mantiene fiel a sí mismo como pocas sagas hacen.

Como espía de elite habiendo vivido operaciones secretas por todo el mundo durante muchos años -¿demasiados?- Sam Fisher ha comprometido muchas veces su propia vida con su trabajo, frío, letal e indudablemente peligrosos. Matar nunca ha sido un problema para Sam Fisher, pero cuando la muerte empezó a afectarle de manera personal, la cosa cambió. Sin embargo, parece que Sam, el original, el frío, el implacable, el original, el espía perfecto sin sentimientos ni dolor vuelve. Y lo hace con una Lista Negra que combatir. Una lista que un grupo terrorista ha puesto de terrible actualidad y, cuando Third Echelon ha sido aniquilado, ¿qué esperanza le queda al mundo? Pues cuál va a ser... ¡Sam Fisher, claro!

Construyendo el cuarto

Cuando un grupo terrorista autodenominado Los Ingenieros dice que ya basta de que Estados Unidos tenga presencia militar en dos tercios del planeta, lanza el ultimatum de la Lista Negra a la nación más poderosa militarmente de la Tierra. Bueno, de momento, mientras los chinos nos digan lo contrario. La cosa es que la Lista Negra consiste en una serie de ataques contra intereses americanos por todo el mundo. Para evitarlo, la labor de Sam Fisher será esencial. Sam está construyendo un nuevo Echelon, el Cuarto, junto a su directora técnica de operaciones, Anna Grimsdottir, Grim, el agente de la CIA Isaac Briggs y el hacker Charlie Cole.

Cuarto Echelon sólo responde ante el presidente y su misión, claro, es dar caza a los Ingenieros por cualquier medio y en cualquier parte del mundo. Sí, es Sam Fisher en estado puro, como hace años.



La vuelta de Sam Fisher es ya un hecho. Está aquí y nuestro espía favorito está hecho un chaval. Y ya no hay preocupaciones familiares de por medio...

El multijugador vuelve, más realista que nunca

Espías vs Mercenarios. El modo de juego preferido de la mayoría de fans de «Splinter Cell» vuelve en «Blacklist» con un nuevo estilo asimétrico. Los jugadore se enfrentan en equipos de cuatro y puedes personalizar hasta el límite a tu personaje. Pero si prefieres el modo cooperativo, el argumento profundiza la historia de Sam y Briggs, de modo que se integrará casi perfectamente en la trama de la campaña individual. Cada vez más completo.



Construyendo un nuevo Echelon. El guión de «Blacklist» te pone, junto a Grim, a crear Fourth Echelon.



La IME sigue presente en «Blacklist». La Interfaz de Misión Estratégica aparece en campaña y en el modo coooperativo.

LA VUELTA DE SAM FISHER NOS DEVUELVE AL ESTILO FRÍO, LETAL Y EFICIENTE DE LOS PRIMEROS JUEGOS

En «Blacklist» podrás diseñar tu propio estilo de juego con tres grandes opciones. Si quieres ser un jugador indetectable, analítico y que planea cada paso a dar, te convertirás en un Fantasma.

Si lo que prefieres es la confrontación, el ataque y ser letal, te convertirás en un espía de Asalto. Y si lo que te va es ser sigiloso y eficiente, te enfrentarás a los Ingenieros como un Pantera.

Estos nuevos estilos de juego no son incompatibles con el estilo original de Sam Fisher, sino que intentan compensar y ampliar la variedad de opciones.

Y para alcanzar tus objetivos, el estudio también pondrá en tus manos una serie de nuevos dispositivos que sumar a los ya conocidos de aventuras anteriores. Entre los primeros verás la cámara espía mejorada y el ANT trirrotor, entre los segundos, la pistola eléctrica o el Karambit.

Y con amigos, mejor

«Blacklist», además de una espectacular campaña individual, abundará en las opciones multijugador preferidas de los fans de Sam Fisher. El modo cooperativo, además, se integrará especialmente bien con la trama de la campaña por el diseño de guión y por usar multitud de recursos de diseño que ves en el modo individual. La historia de Briggs y Sam completará muchos de los giros de guión del modo principal.

Y, por otro lado, la vuelta del modo Espías vs Mercenarios ofrecerá un nuevo diseño asimétrico de jugabilidad. El enfrentamiento en equipos de cuatro jugadores será más realista que nunca, y la personalización extrema del personaje te permitirá una libertad total en tu estilo de juego. Sí, Sam ha vuelto. A.C.G.

SE PARECE A...



› ASSASSINS CREED 3
Ese subirse por todas partes y pegar saltos con todo el escenario a tus disposición, es clásico.



› HITMAN ABSOLUTION
Acción táctica o acción directa. En ambos la elección es tuya, aunque siempre hay recomendaciones.

GUERRA MÁS ALLÁ DE LA HUMANIDAD

XCOM ENEMY WITHIN

Anunciado oficialmente en la última edición de Gamescom, la primera expansión para «XCOM Enemy Unknown» llega en noviembre, y la guerra contra el invasor está lejos de terminar...

El invasor alienígena se ha vuelto más poderoso. Bueno, ya era más poderoso, porque los extraterrestres que llegaron el año pasado en «Enemy Unknown» tenían una tecnología muy superior a la humana en todo: armas, vehículos y tácticas. Pero como no contaban con tu habilidad para dirigir las fuerzas de la organización más secreta del mundo, la XCOM, infravaloraron el coraje del mundo que invadían y de sus habitantes y soldados.

Ha sido ahora, hace unos pocos días, cuando se ha hecho oficial que la invasión continúa, que los aliens volverán el próximo 15 de noviembre y que vendrán armados con nuevas tecnologías, armas y... algo más. La pregunta es: ¿no han aprendido? ¡Pues que vengan! No sólo los esperamos ansiosos, sino con los brazos abiertos, porque si nos lo pasamos en grande parando los pies –o las pezuñas o lo que tenga un alien– a los invasores en «XCOM Enemy Unknown», saber que volverán con una expansión que Firaxis ya tiene casi a punto es cumplir un sueño que teníamos desde que acabamos con los enemigos de la Nave Templo. «XCOm Enemy Within» llega y lo hace cargado de novedades de lo más jugosas.

Nunca se fueron

El primer punto importante en «Enemy Within» es su trama, porque la historia no hace referencia en la expansión a qué pasó antes o después de «Enemy Unknown». Lo que Firaxis ha creado es una trama paralela a la de «Enemy Unknown». Hechos, batallas y aliens que aparecen a la vez que los del juego original, pero en otros lugares. Y no sólo eso, sino que son invasores con diferencias a los ya conocidos. Invasores



Los aliens han vuelto reforzados... ¡y tú debes hacer lo mismo! Ahora podrás mejorar a tus soldados con implantes mecánicos o mutaciones

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia/Acción táctica**
- Estudios/Compañía: **Firaxis/2K Games**
- Fecha prevista: **15 de noviembre**

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción táctica y estrategia, que **ampliará las opciones de jugabilidad** de «XCOM Enemy Unknown».
- Podrás desarrollar soldados con **mejoras mecánicas y genéticas**.
- La expansión se aplicará **sobre el contenido original de «Enemy Unknown», modificándolo**, al igual que las expansiones de «Civilization V».
- Ofrecerá multitud de **novedades solicitadas por los jugadores**.



Nuevos aliens, nuevas batallas, nuevos soldados. La fantástica acción táctica por turnos de «XCOM Enemy Unknown» recibe multitud de novedades con «Enemy Within».

LAS MODIFICACIONES MECÁNICAS Y GENÉTICAS DE TUS SOLDADOS SERÁN AHORA LA CLAVE DEL ÉXITO

¿Es mejor un soldado mecánico o genético? ¡Mejor es tener los dos! Eso ya lo descubrirás cuando veas cómo funciona cada uno y las exigencias de cada misión.



La esencia de la jugabilidad de «Enemy Unknown» sigue presente. Se amplían las herramientas a tu disposición, pero la táctica sigue siendo la clave.

a los que podrás robar nuevas tecnologías... y algo más.

En «Enemy Within», además, Firaxis ha adoptado una filosofía de diseño y jugabilidad que no es nueva para ellos, pero sí para otras compañías. Y es que no se han limitado a coger y meter nuevos enemigos, más mapas y ampliar el contenido. Han cogido como referencia a «Civilization V» y sus expansiones y han puesto en práctica la misma idea: ampliar las posibilidades de la jugabilidad y aplicarlas, como una nueva capa, sobre el contenido ya existente. En otras palabras, «Enemy Within» exige disponer del original y modifica su jugabilidad, con nuevos recursos, unidades, investigaciones y posibilidades tácticas.

Los nuevos invasores

Realmente deberíamos decir "los otros" invasores, pues Firaxis asegura que no es una historia distinta, sino otra parte de la misma. Las dos grandes novedades de «Enemy Within» vendrán dadas por las unidades que podrás crear para formar tus escuadrores XCOM, a partir de las tecnologías robadas a los alien... y algo más.

Lo primero es el establecimiento del laboratorio mecánico, donde podrás crear soldados cibernéticos. Sí, sí, ¡soldados cibenéticos! Llámalos cyborgs, mechas humanos o como quieras. Son humanos con exoesqueleto. Más poderosos, más fuertes y más brutos, para hacer frente a los... aliens mech, claro.

Y luego está el "algo más" que llevamos mencionando desde hace rato. Y es el ADN alienígena, porque ahora podrás montar un laboratorio genético para crear soldados mutantes. Soldados modificados genéticamente con ADN de los invasores. Los resultados serán... ¡alucinantes!

No es lo único hay de nuevo en «Enemy Within» que, manteniendo la esencia de la acción táctica por turnos de «Enemy Unknown», aporta modificaciones relevantes. Y no, no hablamos únicamente de nuevos mapas, que los habrá y en cantidades industriales, tanto para la campaña individual como para el multijugador. Y nuevas armas, y nuevas granadas, y nuevas posibilidades de comercio en el mercado gris y... bue-

GUERREROS MECÁNICOS: EL CIBERSOLDADO

Bellator in Machina. Es uno de los nuevos "motto" que se unen al Vigilo Confido de «XCOM Enemy Unknown». Y, ¿a qué hace referencia? Al cibersoldado. Al "guerrero mecánico". Los implantes de exoesqueleto son una de las dos grandes novedades de «Enemy Within». La creación de soldados cuya potencialidad se basa en la mecánica dependerá, como en «Enemy Unknown», de la tecnología que recojas en el campo de batalla y apliques en el laboratorio "mech". Gran parte de los nuevos enemigos dotados de esta tecnología abarcan desde los "mectoides" a los mutones mecánicos.

¡Nuevos campos de batalla contra elo invasor! Firaxis ha diseñado hasta 47 nuevos mapas en los que te enfrentarás a los nuevos enemigos alienígenas.

LAS EXPANSIONES DE «CIV V» MARCAN SU FILOSOFÍA, COMO UNA NUEVA "CAPA" DE JUGABILIDAD

no, ya te lo imaginas. Pero no, en este caso hablamos de algo más, de un nuevo recurso: el MELD.

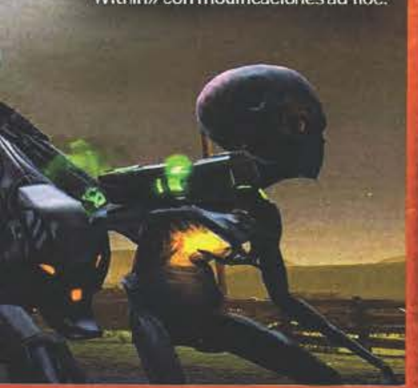
Mejorar... ¿a qué precio?

¿Qué es el MELD? El MELD es un recurso que viene a sumarse al ya conocido Elerio –y las tecnologías alien, claro–. Es un compuesto que permite mejorar de forma acelerada y sin apenas coste las habilidades de tus hombres. Las antiguas y las nuevas, porque el MELD también aparecerá en los mapas originales de «Enemy Unknown» –ya sabes, la modificación de jugabilidad–. Aunque hemos dicho sin apenas coste, y eso no es del todo cierto.

Aunque el MELD se podrá conseguir y vender en el mercado gris no hablamos ahora de la parte económica de «Enemy Within», cuyos responsables prefieren no desvelar, de momento, sino de cómo conseguir el MELD en el campo de batalla.

El MELD se encontrará repartido en cápsulas por el mapa de juego, a las que van adosados mecanismos de autodestrucción. En cuanto la misión arranca, empieza la cuenta atrás para la destrucción de esas cápsulas, y tú tendrás que decidir si prefieres arriesgar recursos y tiempo sobre los objetivos principales de cada misión para recuperar el MELD o dejarlo pasar. ¿Pondrás en peligro las misiones y a tus hombres por conseguir MELD? ¿Preferirás centrarte en tus objetivos como un buen soldado cumplidor de órdenes?

Firaxis acaba de anunciar «Enemy Within», pero no quiere desvelar más datos de los necesarios. Las dos nuevas áreas de investigación, el diseño como una nueva capa de jugabilidad del original y el MELD son los grandes cambios... hasta ahora. Pero habrá más, mucho más, y no podemos esperar a saberlo. ¡Queremos que los invasores lleguen ya para poder decir lo de "una misión más"! La pinta que tiene lo más nuevo de Firaxis es... ¡brutal! **A.C.G.**



Sí, tus viejos amigos los sectoides han vuelto... aunque algo cambiados. El "peón" del ejército invasor aparecerá en «Enemy Within» con modificaciones ad hoc.

GUERREROS MUTANTES: EL SOLDADO GENÉTICO



Mutare ad Custodiam. La mutación genética de los soldados es el segundo pilar de los nuevos guerreros que se enfrentarán a la invasión alienígena. Como es habitual en «XCOM», la recogida de, en este caso, ADN extraterrestre te permitirá aplicar gran parte del potencial alien a las unidades que formen tu equipo de comandos. La construcción del laboratorio genético será el primer paso para desarrollar esta nueva rama de soldados. Las mejoras afectarán al cerebro, el torso, los ojos, la piel y las piernas. ¿Serás capaz de diseñar al mutante perfecto contra el invasor?



micromanía te regala Commandos 3

Tu escuadrón de comandos especializados en misiones imposibles es la última esperanza para llegar a Berlín y... ¡ganar la guerra!

El final de una guerra es un momento delicado en que todos los preparativos, misiones y batallas anteriores a ese momento demuestran para qué han servido. El final de la trilogía «Commandos» es también el juego en el que toda la experiencia, ideas y diseño de jugabilidad desarrollado por Pyro Studios a lo largo de los años llega a su cénit. Y es que el estudio madrileño rompió las reglas de la acción táctica –o de la estratégica bélica, según lo mires– con el primer «Commandos» y siguió después desarrollando una idea única –que fue imitada no pocas veces por otros juegos y estudios– hasta llegar a «Destination Berlin».

El juego que te presentamos este mes en Micromanía es uno de los grandes clásicos modernos del software español. En él, como te hemos dicho, Pyro demostró su madurez en un juego de acción y estrategia, en que un mismo problema puede ser resuelto de muchas maneras, y donde la libertad que se le da al jugador para superar los desafíos a que se enfrenta alcanza un nivel pocas veces visto en la serie.

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en GAME Digital: **www.game.es/DLC** y pulsa, en la parte superior derecha, en "Descarga GAME Digital". Tras descargar el cliente en tu PC, ejecútalo.



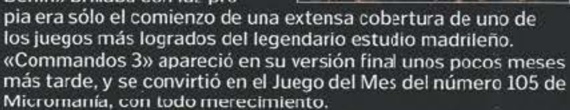
La guerra más realista. Gran parte de las misiones que juegas en «Commandos 3» beben de fuentes del cine y de la Historia.

COMMANDOS 3 EN MICROMANÍA

EN EL NÚMERO 100...

Hace justo 10 años Micromanía lanzaba el número 100 -de la tercera época, claro- y no encontramos mejor modo de celebrarlo que dedicándole una portada y un completo reportaje a lo último del estudio español más internacional en ese momento, con «Commandos 3» y Pyro como protagonistas.

Sin embargo, aquel reportaje sobre Pyro Studios en que «Commandos 3 Destination Berlin» brillaba con luz propia era sólo el comienzo de una extensa cobertura de uno de los juegos más logrados del legendario estudio madrileño. «Commandos 3» apareció en su versión final unos pocos meses más tarde, y se convirtió en el Juego del Mes del número 105 de Micromanía, con todo merecimiento.



«Commandos 3. Destination Berlin» se convirtió también en el más completo y rompedor de la trilogía «Commandos» -tetralogía si contamos con «Strike Force», aunque su radical cambio de diseño lo coloca como un aparte de la saga-. Innovó en tecnología, con sus interiores poligonales, y en jugabilidad, ampliando las acciones básicas a cualquiera de los personajes del grupo -conducir, disparar, etc.-. Su amplia variedad de misiones y lo sensacional de su diseño, lo convierten en un imprescindible para los amantes de los grandes clásicos del PC.



Un motor gráfico renovado. Los interiores de «Commandos 3» se basan en escenarios poligonales, nuevos en la saga.



¡Berlín te espera!

La influencia de la Historia y del cine en toda la serie «Commandos» es evidente, pero en «Destination Berlin» es aun mayor. Además, Pyro desarrolló una nueva tecnología gráfica, con misiones en escenarios interiores donde los gráficos poligonales toman el protagonismo absoluto, que potencian el aspecto cinematográfico del diseño de misiones en el juego.

Las 18 misiones del juego se dividen en tres campañas distintas, ambientadas en las batallas más representativas de la Segunda Guerra Mundial en Europa, y puedes empezar por cualquiera de ellas: Stalingrado, Europa Central y Normandía. ¿Estás dispuesto a conseguir la victoria?

1 Lo primero que te pedirá la aplicación GAME Digital nada más arrancarla es introducir tus datos de usuario y contraseña. Son los mismos que los de tu cuenta de socio de GAME que tengas registrados en la web. Si no tienes cuenta, créate una en la "Zona de Socios", a la que tienes acceso en la web de GAME.



2 Desde la aplicación GAME Digital, selecciona la opción "Registrar Licencia". Aquí debes escribir la clave de juego que viene adjunta en la tarjeta de descarga de este número de Micromania. No te olvides de que debes respetar los guiones de la clave. Ahora ya deberá aparecer «Commandos 3» entre tus juegos.



3 Lo único que queda por hacer es pulsar con el ratón sobre el icono de juego. Aparecerá una nueva ventana con las posibles opciones a tener en cuenta. Pulsa sobre "Instalar" para empezar a descargar el juego a tu disco duro. Una vez concluya la descarga, la instalación se hará de forma automática.



REQUISITOS MÍNIMOS

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 512 MB
- **Espacio en disco:** 2.5 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce/Radeon 128 MB
- **Conexión:** Banda ancha

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** 2 GHz
- **RAM:** 1 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** 256 MB
- **Conexión:** Banda ancha (ADSL o cable)

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

TOTAL WAR ROME II

Uno de los juegos más esperados del año llega por fin a nuestros discos duros. ¡Prepárate para hacer Historia!

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, M. Carabantes, E. Barco

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
José Colino
jose.colino@micromania.es

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
10/2013
Printed in Spain



AMNESIA A MACHINE FOR PIGS

Para los amantes del terror, el misterio y la oscuridad llega la continuación de «Amnesia». ¡Disfruta pasando miedo!



PAYDAY 2

Acción multijugador no apta para cardíacos. ¿Estás dispuesto a sentir emociones fuertes convertido en delincuente?



PRO EVOLUTION SOCCER 2014

Empieza la liga también en el PC y van llegando las nuevas entregas de los simuladores futbolísticos.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

23.08.2013

PONTE AL MANDO.
APRIETA EL GATILLO.
ELIMINA LA VERDAD.

THE BUREAU

XCOM DECLASSIFIED















